



Monstros & Tesouros Campos de Batalha

Livro de Regras

UM JOGO DE EXPLORAÇÃO CONSTRUÇÃO DE EXÉRCITOS E COMBATES TÁTICOS
POR LUIZ ROBERTO KOTZE

MONSTROS & TESOUROS®

Campos de Batalha®

Criação e edição: Luiz Roberto Kotze

Arte da caixa: Samuel Marcelino

Arte das cidades e construções: Marcus Liquid

Design: Luiz Roberto Kotze e Thiago Militão

Beta-testers: Ricardo Scarifer, Flávio Dalossa Freire, Bruno Granja Marcos, Guilherme Ribeiro de Carvalho, Robson Joiner de Oliveira do Carmo, Flávio Augusto Mariano de Sousa, Alison Fabrizi, Leandro Albernaz, Judah Benayon, Heitor Augusto, Henrique «Tiozão» Rodovalho, Caio Getz, e muitos outros do nosso grupo do whatsapp e de eventos presenciais!

Realização: Lord Zebulon Games LTDA.

Impressão 1 - Edição 1 - Financiamento Coletivo 2025.

«Monstros & Tesouros», «Campos de Batalha» e «Lord Zebulon Games» são marcas registradas, todos os direitos reservados.

NOSSO MUITO OBRIGADO AOS APOIADORES, SEM OS QUAIS ESTE JOGO NÃO EXISTIRIA:

Abner Rocha Dos Santos, Adriano De Oliveira Santos Ayub, Albino Luiz Quinelato, Alex Vagner Costa Da Silva, Alexandre De Abreu Pinheiro E Souza, Alexandre Oliveira Koch, Alexandre Petean Figueira De Aguiar, Allan Victor Da Silva, Altamiro B. Cardoso De Sousa, Álvaro De Rezende Teixeira, Álvaro Ledo Ferreira, Alyson Fernandes Da Silva Ambrósio, Anderson Coiado Farias, Anderson Duarte Goulart, Andre Luis Machado Chaves Rabelo, André Luiz Martins Kastein Filho, André Pereira Fabrette, André Wagner Da Silva, Andrei De Souza Simões, Angélica Moreno Pereira Sampaio, Angelo Henrique Nascimento Santos Soares, Anjo Charlie Cornely Costa, Ariel Bonatto, Arthur Pozzatto Batista, Arthur William Von Sulzbach De Aguiar, Athos De Oliveira, Bruno Brandão Pereira Machado, Bruno Coelho Silva, Bruno Fernandes Correa, Bruno Fernandes Rodrigues, Bruno Luciano Dos Reis, Bruno Moreira Messias, Caio De Paiva Filizola, Caio Getz De Avila Rodrigues, Carlos Eduardo Nunes De Oliveira, Carlos Eduardo Pinheiro Rocha, Carlos Raoni Kachille Cidrão De Vasconcelos, Cassius Figueiredo, Cesar Augusto Horta Arentz, Christopher Carvalho Oliveira, Clacir Virmes Junior, Claudio Roberto Martins, Cleverton De Oliveira Freitas, Cloves Gonçalves Da Cruz Neto, Cristiano Miranda, Cristiano Rodriguez Caldeira, Cristofer Alcides Espindola, Dan Mark Printes, Daniel Da Silva Gomes, Daniel Mitsuo Siena Hirata, Daniel Morata Hernandez, Daniel Ohta, Daniel Silva Kantor, Dheyrdre Machado, Dhoulgas Ricardo Pedruzzi, Diego Galante, Diego Mafra Fazan, Diego Medeiros Dias Da Silva, Diego Santos, Diego Santos Rocha, Diego Tolotto, Diogo Da Silva Figueiredo, Dois Absurdos Produções Artísticas Ltda, Douglas Lopes Lima, Edierk Aliel Andrade Siqueira, Edilton Goncalo De Oliveira, Eduardo Carvalho, Eduardo Gales Adriano, Eduardo Pires Vieira, Eduardo Pistore, Eduardo Salgado Gonçalves, Eric Christo Miyahira, Eric Fukuda, Erik De Souza Scheffer, Erik Luiz Lourenço Morgado, Ernani Cesar De Freitas Junior, Eva Pencak, Everton Jorge Rios, Everton Luis De Souza Araujo, Fabiano C Assumpção, Fabio Martins Do Vale, Fabio Stori, Fabio Vieira, Fabrice Maurice Tortel, Felipe Dourado Cardoso Alves, Felipe Pirotello, Fernando Alberto Prochmann, Fernando Menegat, Fernando Yanagui, Fernando Yukio Nomura Nakano, Flavio Zimmermann Silva, Frederico Lemos Alvarenga, Gabriel Arthur Ferreira De Souza Lima, Gabriel Dalla Lana, George Akio Miyamoto, Gilberto Da Silva Pinto, Gilmar Sarmiento Da Silva Junior, Giovanni Gama, Giuliano Stefanello Bublitz, Glauber Lopes Mariano, Glauco Batista Pereira, Glauco Lima Aguiar, Guilherme Antonio Zuim, Guilherme Caetano De Oliveira Costa, Guilherme Correa, Guilherme F Fontes, Guilherme Machado Nunes, Guilherme Mendes Silva, Guilherme Ribeiro De Carvalho, Guilherme Rudolfo Scheide, Gustavo Fukuda Kamata, Gustavo Lissa Souza, Henrique Plaudio Gonçalves Rangel, Hiaile Francis De Oliveira, Hugo Vandrê Silvério Rios, Ighor Schaeffer, Igor Morelle Pinheiro Oliveira, Ismael Da Silva Machado, Jaime Diego Da Rosa, Jean De Medeiros Azevedo, Jefferson Da Silva Pinto, Jeovan Ricardo Kern, Jessica Nascimento, Jhonata Bianquini Cabral, Jhonny Silva De Andrade, João Alves De Souza Neto, Joao Carlos Do Carmo Guimaraes, Joao Fernando Rech Wachelke, João Messias Lima Pereira, Johnny Kelvin Santos De Sousa, Jonas Eduardo Juvelino, Jonas Freitas Galvao, José Antonio Dos Santos Neto, José Lucas Coutinho De Melo, Josias José Domeciano, Josimar Resende De Oliveira, Juliana Zuleide De Oliveira Rossetini, Juliano Giarretta, Kaio Prudente Ponciano, Karina Martins Teixeira, Kaua Matheus Rodrigues, Keize Nagamati Junior, Klaiton Monteiro, Klerysson Ribamar, Larissa Wendling, Leandro Campos Da Silva, Leandro Saccoletto, Leonardo Henrique Balbino, Leonardo Kenji Fujita, Leonardo Pinto Dos Santos, Liano Santos Batista, Liniker Vinicius, Lucas Araujo De Freitas, Lucas Cabral Orsi, Lucas Fernando Alvares Salinas, Lucas Ferreira Grandini, Lucas Petená Veraldi, Lucas Rampim De Souza, Lucas Rosa Dos Santos, Lucas Savaris Morcelli, Lucas Silva De Amorim, Lucas Vicente Da Silva, Lucas Vinicius De Lima Silva, Luis Andre Confortini, Luis Felipe Miranda Gonçalves, Luis Fernando De Oliveira Portella Minuzzi, Luiz Carlos Catein Filho, Luiz Felipe Ferrarini, Maicris Fernandes, Marcelo Salaar Facco, Marcelo Talyuli Da Silva, Marciclesio Vicente De Almeida, Marcio Jupuriti Drago, Marcio Oliveira, Marcio Paulo Magalhaes, Marco Antonio Jardim De Andrade Barcelos, Marcos Medeiros Rodrigues, Marcus Vinicius, Matheus Custodio Da Conceição, Matheus Fernandes Mancebo, Matheus Henrique Paiva Eler, Milton Leonardo Jardim De Souza, Mister Creed, Moises De Oliveira Sampaio, Nat20 Games, Nicolas Bazan Bepalhok, Nicoli Fernandes De Jesus Da Paixão, Oliveira Gomes Filho, Othavio Santos Rodrigues, Pablo Ricardo Marzzani, Patrik André Eufrazio, Paulo Daniel Dorensbach, Paulo Dorceli Pio De Oliveira, Paulo Roberto Boss Junior, Pedro Augusto Costa Roriz, Pedro Henrique Orengo Brito, Pedro Paulo Luqueci, Pedro Pires, Peterson Batista, Petrônio Walério Santa Rosa Dutra, Philippe Dea Cirino, Polielson Albino Da Silva, Presto Kowask, Rafael Abrao Buratti, Rafael Fernandes Pinheiro, Rafael Malatesta, Rafael Martins, Rafael Sartor Fonseca, Ramon Guarda, Raniel Carlos Bispo Dos Santos, Raphael De Oliveira Moraes, Raphael Judah Benayon, Raul Santos Ferreira, Reinaldo Side Junior, Renan De Souza Silva, Renan Ribeiro Cardoso, Renato Scaroni, Ricardo Avalone Athanásio Dantas, Ricardo Palmquist, Ricardo Souza Santos, Ricardo Viol Dos Santos, Richard Spieweck Adolphs, Roberto Silva Levita, Robertson D. S. Filho, Robson Fecci Rodrigues Dos Santos, Robson Joiner, Rodolfo Mendes Gardinal Bressan, Rodrigo Capanema, Rodrigo Carlos Dos Santos, Rodrigo Cinelli Pontes, Rodrigo Cochrane Esteves, Rodrigo Elmi Gripp Sampaio, Rodrigo Machado De Sousa, Rodrigo Martins Da Costa, Rodrigo Milanez Goularte, Rodrigo Pires De Lima, Roque Junior, Rovian Dill Zuquetto, Ruan Valença Casaletti, Ryzemberg Guilhermino De Lima Santos, Smailey Alexandre Behm, Thiago Azevedo Roque, Thiago Thomaz Rolim, Tiago Chamas Miura, Tiago Rodrigues De Matos, Toca Do Tabuleiro, Tomas Lincoln, Tulio Raimundo Pires, Ulli Monegatti De Carvalho Fernandes, Valdirlei Anselmo Da Carmo, Vanessa Porto Dusik, Victor Fonseca Rufino, Victor Hugo, Victor Hugo Costa Carmo, Victor Paixão Pereira, Vitor Dutra De Souza, Wagner De Almeida Dos Santos, Wagner Pereira Lague, Wallison Do Carmo Costa, Wellington Poi Nalesso, Wesley Borges, Wesley Vannucci Fernandes Mauricio, William Dalmorra, Willians Oliveira Nobre, Wiltom Sinhorini Vieira Da Silva, Yan Carlo Silveira Lepri.

Conflitos em Grande Escala

«COMANDANTES PODEM ATÉ TRAÇAR PLANOS E ESTRATÉGIAS, MAS O DESTINO DE THAERON REPOUSA MESMO É NA LÂMINA DOS SOLDADOS!»

- HAROG, O MESTRE-DE-ARMAS

Desde antes de lançar Monstros & Tesouros, quando ainda desenvolvia jogos apenas para mim e meus amigos mais próximos, eu sempre queria lançar um jogo de estratégia, de combates entre exércitos e seus comandantes. Minha infância foi marcada por jogar «King's Bounty» no Mega Drive - eu ia na sexta feira alugar a «fita» do jogo e ficava com ele no fim de semana, jogando. No domingo, anotava o «save game» (que na época era uma sequencia de letras) para continuar os jogos na outra semana!

Depois veio a sua evolução, já no computador, o grandioso jogo Heroes of Might and Magic! Ah, quantas horas passadas em frente ao monitor jogando! Agora os saves eram mais fáceis, havia muito mais facções e unidades a recrutar, o jogo era perfeito!

Quando, depois, me apaixonei por card games, sempre tentava desenvolver um jogo que lembrasse essas aventuras dos heróis e seus exércitos. Lembro de ter desenvolvido um mapa de papel e lápis, cartas em papel sulfite... O sonho foi deixado de lado por muitos anos, até que Monstros & Tesouros surgiu, foi desenvolvido e financiado!

Agora, com um mundo em mãos, após o bem-sucedido lançamento do M&T, e em especial da expansão M&T XP, eu considerava aquele projeto, senão completo, pelo menos super bem encaminhado. Sobrou-me tempo para me dedicar a outras idéias, dentre as quais o «jogo de heróis e exércitos» era um!

Eis que então, munido já de personagens, de ilustrações, e de muita vontade de criar um verdadeiro jogo de tabuleiro nessa linha, resolvi levar para todos o novo projeto, que chamei de Campos de Batalha. E, para ele, outro sonho acabou por ser realizado ao mesmo tempo: as ilustrações do M&T agora passaram a ser modeladas, e os nossos queridos personagens passaram do mundo bidimensional para ganharem suas versões em lindas miniaturas em três dimensões! Munido de impressoras de resina, agora uma tecnologia disponível a todos, pensei: por que não? Vamos fabricar as minis nós mesmos, já que a tiragem não será alta!

Vou dizer que não foi rápido. São mais de 70 tipos de minis, e as tanto as impressoras, quanto eu, trabalhamos muito! Milhares de miniaturas começaram a invadir meus armários! Aqui, dedico meu especial agradecimento à minha esposa, Patrícia, que além de sempre me apoiar, aturou horas e horas de ausência para testes do jogo na mesa no canto da churrasqueira, e relevou a perda da área de serviço para a minha pequena fábrica de exércitos!

Mas, o lado bom: tudo foi surgindo e se encaminhando. O jogo, que surgiu competitivo, com batalhas simples entre rivais para ver quem sobrevivia, ganhou modos cooperativos e também um modo solo, algo querido tanto por jogadores de M&T quanto por mim mesmo! Um «jogo dentro do jogo» surgiu, e ao melhor estilo M&T, o que era um pequeno joguinho de soldados se enfrentando, em menos de um ano se tornou um gigante jogo de estratégia, combate e tática!

Este é o resultado, então, de mais um sonho! Convido a todos para compartilhar dele, e espero que as suas horas gastas em frente à mesa, movendo suas miniaturas, rendam-lhes a mesma satisfação que eu tive quando adolescente, e também que tenho em compartilhar dele!

Sejam bem-vindos a Monstros & Tesouros - Campos de Batalha!

Luiz Roberto Kotze
Autor

Índice

Lista de Componentes

Na caixa de Campos de Batalha você vai encontrar:

- 1 tabuleiro / mapa de exploração
- 4 tabuleiros modulares de combate tático
- 4 painéis de recursos de jogador
- 1 painel de inimigo
- 35 fichas de terrenos
- 30 fichas de desafios (incluindo 5 guardiões)
- 84 fichas de miniaturas 2D
- 40 bases plásticas para as miniaturas 2D
- 6 dados customizados
- 60 marcadores de dano 1/3
- 8 marcadores de dano 10/30
- 56 marcadores de energia
- 20 marcadores de dano corrompido 1/3
- 20 marcadores de perfil autômato
- 36 marcadores de Pontos de Comando
- 4 marcadores de bônus
- 1 tile do Hidragão
- 34 tiles de terreno diversos
- 28 marcadores plásticos coloridos
- 246 cartas mini-euro 68 x 45 mm, sendo:
 - 77 cartas de Construções
 - 12 cartas de Ação do Hidragão
 - 13 cartas de Condição de Campo
 - 5 cartas de Chave
 - 115 cartas de Perícias
 - 20 cartas de Itens
 - 4 cartas de Vantagem de Base
- 204 cartas padrão 63 x 88 mm, sendo:
 - 40 cartas de unidades da Aliança
 - 42 cartas de unidades da Horda
 - 40 cartas de unidades do Olho da Mente
 - 6 cartas de Cidades
 - 25 cartas de Desafios
 - 5 cartas de Guardiões
 - 5 cartas de Inimigos Táticos
 - 6 cartas de Automas
 - 1 carta de Chefe: Maldoblarkus
 - 3 cartas de Chefe: Hidragão
 - 2 cartas de Chefe: Baphomet
 - 5 cartas de Perfil Autômato
 - 2 cartas de Melkizedek
 - 3 cartas de unidades independentes
 - 1 carta do General
 - 3 cartas de heróis Breachers
 - 11 cartas de Elemento Especial de Mapa
 - 4 cartas para Monstros & Tesouros XP
- 1 ficha dupla face de referência do Hidragão
- 1 ficha de referência de Melkizedek e de regras
- este Livro de Regras

Conceitos básicos	1
Qualidades especiais das tropas	4
Condições de campo	
Facções	5
Modo Exploração	6
Setup	
Contagem do tempo	7
Guardiões	
Chaves	
Turno de jogo	8
Cidades	
Construções	9
Desafios	
Combate simplificado	11
Ordem do round	
Ações das unidades	12
Combate em aberto	13
Modo Hegemonia	13
Combate entre jogadores	14
Cercos	15
Vassalagem	
Pontos de vitória	
Modo Combate Tático	16
Setup dos tabuleiros	
Round de combate tático	17
Ações de combate tático	
Flanquear	
Névoa de combate / alcance	18
Modo Cenários Táticos	19
Cartas de inimigo tático	
Automação	20
Cenário 1: Wurkyx	
Cenário 2: Arquimago	
Cenário 3: Anjo Caído	21
Cenário 4: Esfinge	
Cenário 5: Legião	
Cenário 6: Maldoblarkus	
Melkizedek	22
Como jogador	
Renegados	
Autômato	
Cross-Over: Breachers	24
Dano corrompido	
Guardiões corrompidos	
Comandantes Breachers	
Baphomet	
Modo Defesa de Torre	25
Setup	
A Fortaleza	
Round de Defesa de Torre	
Perfis Autômatos	26
Ondas: Horda	27
Ondas: Aliança	28
Ondas: Olho da Mente	29
Hidragão	30
Cartas de ação do Hidragão	
Hidragão como jogador	
Hidragão autômato	31

Conceitos Básicos

COMANDANTE: São os líderes dos exércitos, que ficam ao longe no campo de batalha comandando as suas tropas. Os comandantes possuem duas cartas cada, sendo uma básica e uma de sua evolução para elite. As cartas básicas possuem costas com símbolo da facção; as de elite possuem dupla face e são identificadas por uma estrela A ou B (★ ou ★).

Cada comandante possui um nível de energia, um ou mais atributos e um valor de pontos de comando (PC). Na sua caixa de texto, podem possuir também habilidades. À direita desta caixa, há o ícone de sua miniatura. No verso da versão básica, há o ícone de sua facção.

Cartas de Comandante



TROPAS: São as cartas que representam as partes de seu exército. Cada tropa possui duas cartas: uma para sua versão básica e outra para a versão elite. A carta da tropa básica possui uma face ilustrada e costas com a facção à qual a tropa pertence, e a carta da sua versão elite possui dupla face ilustrada, uma identificada por uma estrela A (★) e outra com estrela B (★).

As tropas possuem vida, ataque, defesa e deslocamento. Além disso, também podem ter energia e atributos, como os comandantes. Ainda, cada tropa possui um valor de pontos de comando, que é o valor «consumido» dos pontos do comandante que lidera o exército. Na caixa de texto, estará listado o dano crítico e seus eventuais efeitos, e também pode haver habilidades.

Na lateral direita, há o ícone que corresponde à miniatura 2D ou 3D da tropa.

Cartas de Tropa



UNIDADE: Termo utilizado para se referir tanto a tropas, quanto comandantes e torres.

ENERGIA: Representa a reserva de poder de uma unidade, que ela utiliza para utilizar perícias. Uma unidade

entra em jogo com seu valor máximo de energia - coloque marcadores no canto superior esquerdo da carta para indicar isso. Se uma carta ganhar mais energia que seu valor máximo, ela perde o excedente. A energia é simbolizada pelo ícone ao lado, com um valor numérico. Para que uma perícia possa ser usada, ela precisa que a unidade que a usa gaste um valor de energia.

ATRIBUTOS: Representam áreas do conhecimento que dão poderes especiais aos heróis e unidades. São cinco: Magia, Fé, Liderança, Furtividade e Psi. Uma unidade pode ter nenhum, um ou mais atributos.

Cada atributo é acompanhado de um nível. Para cada nível do atributo que uma unidade possui, ela entra em jogo com uma perícia correspondente a cada nível daquele atributo. Por exemplo, Nummb possui Magia 2, então ele entra em jogo com uma perícia de Magia 1 e uma de Magia 2.



HABILIDADES: São descritas na caixa de texto. Uma habilidade pode ser passiva (estar sempre ativa sem consumir ações), ou necessitar de uma ação para ser feita. Toda vez que houver um símbolo com um valor de energia (ou de dano), seguido pela descrição da habilidade, isto significa que ela deve ser ativada, custando uma ação da unidade, e a energia correspondente.



PONTOS DE COMANDO (PC): Nos comandantes, representa a capacidade máxima que ele/ela consegue comandar. É representada por um ícone de estrela de quatro pontas e um valor numérico.

Nas tropas, representa quanto desta capacidade de liderança a referida unidade «consome» do total de seu comandante. Um comandante pode colocar uma nova tropa em seu exército se ele conseguir adequar o valor de PC da nova tropa em seu total; se o valor for ultrapassado ele deve descartar tropas até que o valor fique dentro do seu limite.



VIDA: É um valor presente junto com o ícone de coração. Representa quanto DANO aquela tropa pode receber antes de ser destruída.

ATAQUE: É um valor em dados (d), sobre um símbolo de espada ou de arco e flecha. Quando o símbolo de ataque é uma espada, ele representa um ataque CORPO-A-CORPO, e quando é um arco-e-flecha, representa um ataque À DISTÂNCIA.



Ataques CORPO A CORPO, nos modos táticos (tabuleiro hexagonal), apenas podem atingir unidades adjacentes ao atacante. Um ataque de 2d, por exemplo, fará dois dados de dano - role dois dados e some os ícones de dano. Em combate simplificado, é apenas um tipo de ataque. Se houver mais de um valor de dados, isso representa múltiplos ataques separados.



Ataques À DISTÂNCIA, nos modos táticos (tabuleiro hexagonal), podem atingir inimigos adjacentes, ou em um número de hexágonos contados a partir do atacante, igual ao número presente na porção inferior direita do ícone. Por exemplo, um ataque 1d/4 faz um dado de dano, e atinge inimigos adjacentes, a 2, 3 ou até 4 hexágonos de distância. Em combate simplificado, é apenas um tipo de ataque e o alcance não é usado.



CRÍTICO: Quando um dado é rolado e resulta na face CRIT!, ele é um crítico. As tropas e as perícias possuem a descrição da quantidade de dano gerada pelo crítico daquela unidade, e mais algum eventual efeito.

Quando uma carta que rola dados não faz menção ao valor de seu crítico, deve-se usar o valor de 2 danos.

DANO: É o resultado de ataques às tropas, desafios e inimigos táticos. Quando uma tropa recebe dano igual ou superior à sua vida, ela é destruída. Quando uma tropa recebe cura, ela retira marcadores de dano de si, porém sua vida nunca passa do seu valor máximo. Use marcadores de dano no canto superior direito das cartas de tropas, e marque-o no tabuleiro de inimigos.

DEFESA: É um valor presente nas tropas, com símbolo de escudo. Este valor deve ser subtraído do total dos danos rolados pelos dados do ataque (não de cada dado). Por exemplo, se um ataque de 2d contra uma tropa com defesa 2, rolar nos dados 2 e 2 danos (total de 4), a unidade receberá 2 danos.

IGNORA DEFESA: Algumas cartas apresentam o símbolo de defesa cortado em vermelho junto a dano ou um ataque. Neste caso, aquele dano ignora o valor de defesa do seu alvo.

DESLOCAMENTO: É um valor sobre o símbolo verde de passos ou asas. Símbolo de passos representam tropas que andam no solo; asas representam tropas voadoras. O valor do deslocamento é o número de hexágonos que aquela tropa pode se mover nos mapas táticos. Nos combates simplificados, o deslocamento não possui utilidade.

PREPARADA: Uma unidade preparada pode realizar ação naquele round. Todas as unidades são preparadas no início de cada round. Se a unidade não pode mais realizar ações, ela é dita exausta.

EXAUSTA: Um comandante ou tropa que já fez todas as suas ações no round (geralmente apenas uma, a não ser que alguma carta modifique isto). Para indicar que uma carta está exausta, desloque-a um pouco para cima na sua área de jogo, voltando-a para a posição original quando ela voltar a estar preparada.



PERÍCIAS: São cartas que representam magias e habilidades especiais que tanto comandantes quanto tropas podem aprender, e podem ser utilizadas tanto em combate quanto fora dele. As perícias são sempre ligadas a um atributo, que é necessário para a unidade aprender a mesma.

Quando uma unidade entra em jogo, ela deve aprender uma perícia para cada nível de cada atributo que possui. Por exemplo, Neree possui Psi 2 e Liderança 1; quando ela entra em jogo, pode aprender 3 perícias: uma de Psi 1, uma de Psi 2 e uma de Liderança 1.

- Unidades com atributo 1 aprendem 1 perícia de nível 1;
- Unidades com atributo 2 aprendem 1 perícia de nível 2 uma perícia de nível 1;
- Unidades com atributo 3 aprendem 1 perícia de nível 3, uma de nível 2 e uma de nível 1.

O jogador pode escolher aprender uma perícia de nível inferior, do mesmo atributo, porém nunca de nível superior.

Toda vez que algum modificador (item, construção, evolução para elite) aumentar um atributo de uma unidade, ela deve aprender uma nova perícia do novo nível.

Há ainda cartas que fazem unidades aprenderem perícias adicionais. Nestes casos, o nível da perícia aprendida deve sempre ser igual ou inferior ao nível do atributo da unidade.

Quando uma unidade aprende uma perícia, coloque-a anexa à carta da unidade, na parte inferior.

Perícias possuem um custo de energia que deve ser pago pela unidade para ser utilizada. Utilizar uma perícia é uma ação da unidade, no combate. Para usar uma perícia, a unidade deve estar preparada (a não ser no caso de Reações). Para perícias que podem ser usadas fora de combate, cada unidade pode utilizar apenas uma perícia, uma vez, por turno.



SÍMBOLO DE MODO EXPLORAÇÃO / COMBATE SIMPLIFICADO. Todos os combates simplificados que ocorrem nos modos Exploração / Hegemonia são referenciados pelo símbolo do pentágono marrom. Se um efeito de uma carta for diferente entre os modos, aquele que é listado junto ao pentágono vale para os combates simplificados, e os com hexágono, apenas nos modos táticos. Se não houver símbolos, o efeito vale de igual maneira nos dois modos.

Todos os desafios e chefes dos modos de exploração possuem o pentágono marrom antes de seu nome. Ainda, algumas perícias e itens possuem efeitos fora de combate nos modos que usam o mapa de exploração.

SÍMBOLO DE COMBATE TÁTICO: Quando uma unidade ou perícia possui um hexágono branco antes de um efeito, aquele efeito é específico para o modo de combate tático no tabuleiro hexagonal.

Chefes que são enfrentados em cenários ou em combate tático opcional nos modos de exploração também possuem o símbolo do hexágono branco antes de seus nomes.

ITENS: São cartas que representam relíquias e equipamentos especiais que podem ser usadas pelas unidades. Assim como as tropas, eles possuem um custo em Pontos de Comando para estarem no exército de um herói e seguem as mesmas regras das tropas quanto a isto.

Você deve indicar com qual unidade o item está equipado, colocando a carta abaixo da carta dele, assim como as perícias. Uma vez equipado, o item já está ativo. Veja que alguns bônus têm efeito apenas em tropas, outros em comandantes, e alguns em ambos.



CONSUMÍVEL: Este símbolo sinaliza que o item deve ser descartado após o uso.

RECURSOS: São elementos coletados pelos comandantes e seus exércitos ao explorar o mapa de exploração. Existem três tipos de recursos, que são usados para construir e recrutar.



Materiais Cristais Moedas

MATERIAIS: representam matéria bruta para construção (madeira, metais brutos, barro, fibras, couro) e alimentos.

MOEDAS: representam metais refinados, nobres, e itens valiosos.

CRISTAIS: São pedras valiosas e que, além de sua beleza, também possuem qualidades mágicas ou sobrenaturais, e são muito utilizados por usuários de magia ou outras faculdades.

TABULEIRO / MAPA DE EXPLORAÇÃO: é o mapa quadrado, que apresenta a topografia do Vale das Cinco Cidades, e possui casas pentagonais. As casas possuem cor marrom, correspondentes a terrenos, ou avermelhadas, correspondentes a desafios. As casas com contorno preto são as cidades e o Portal do Vale.

Aqui, apenas as miniaturas de comandantes e de inimigos serão utilizadas, para marcar a movimentação dos exércitos e a localização dos guardiões. Nos cantos superiores deste mapa há relógios de marcação de tempo.

Ele será usado nos modos Exploração e Hegemonia. Se você for jogar o modo Combate Tático ou Cenários (de maneira independente) este mapa não será usado no jogo.

TABULEIROS MODULARES DE MAPA TÁTICO: o mapa para combate tático é montado com dois ou três tabuleiros modulares, que possuem casas hexagonais. É o mapa onde as unidades irão se deslocar no combate tático, onde podem haver elementos especiais de mapa, e também bases das facções.

BASE: é a linha de espaços iniciais de cada módulo do mapa tático, correspondente a uma facção. As bases estão identificadas por casas mais claras no mapa.

ELEMENTOS DE BASE: São os muros, torres e portões (veja a seguir). Seus tiles possuem bordas cinza. Elas gastam pontos de comando no combate tático, e possuem vida, defesa, e podem possuir ataques.

MUROS: São estruturas defensivas. Muros podem ser construídos adjacentes a bases, a outros elementos de base e a elementos de mapa, porém nunca dentro da própria base.

TORRES: são construções especiais que possuem características semelhantes às das tropas, porém sem deslocamento. Torres são consideradas estruturas (veja a seguir), e não podem ser curadas, apenas consertadas. Torres, além de possuírem um tile a ser colocado no tabuleiro tático, possuem carta correspondente. As cartas de torre possuem uma face para combate simplificado, e uma para combate tático.

PORTÕES: são estruturas especiais que impedem o movimento de tropas não-voadoras de inimigos, mas permitem livre movimentação de tropas aliadas.

ELEMENTOS DE MAPA: São peças que são colocadas no mapa tático, que representam elementos do terreno: rochas, lagos, lamaçais, florestas e etc. Cada um possui uma característica própria para as tropas que se movimentam ou se abrigam neles. Seus tiles possuem diversos tamanhos e possuem bordas verdes.

Elementos de mapa não podem ser colocados dentro, nem adjacentes, à base de nenhum jogador. Também, elementos de mapa não podem ser colocado adjacentes a outro elemento de mapa.

Explicação dos símbolos nos elementos:



Tropas não-voadoras não podem entrar nesse espaço.



Movimento de tropas não-voadoras custa 1 ponto a mais para entrar neste espaço. Tropas voadoras não são afetadas.



Defesa +1 contra ataques à distância para a tropa que estiver aqui.



Uma tropa aqui tem Alcance +1 no seu ataque à distância;



Quando uma tropa termina seu movimento aqui, ela recupera 1 energia ou cura 1 dano.



Tropas aqui tem ataque corpo-a-corpo e à distância reduzidos em 1 dado, porém ganham +1 de Defesa.

ELEMENTOS ESPECIAIS DE MAPA: Estes terrenos são especiais e que possuem regras próprias, e para que entrem em jogo, todos os jogadores devem estar de acordo com seu uso. Seus tiles de possuem bordas douradas, e eles possuem uma carta correspondente

Eles devem ser colocados nos espaços neutros do mapa (no espaço central ou em uma lateral central). Quando um tile de elemento especial for colocado no mapa, coloque em jogo também a carta correspondente a ele ao lado do tabuleiro.

Os efeitos deles ocorrem para ambos os jogadores. Cada um possui regras especiais, e pode possuir ataques e defesas. Quando um local especial dá Pontos de Comando quando derrotado, o jogador que ganha os pontos pode imediatamente escolher unidades e itens naquele valor e colocar em seu exército.

TURNOS: Os modos Exploração e Hegemonia são jogados em turnos. No turno de cada jogador, ele irá realizar manobras sucessivas (veja abaixo) que podem ser de movimentação, enfrentar desafios, construir, recrutar, etc... Quando as manobras do jogador acabam, ele tem a última chance para fazer ações que não consumam manobras, e então seu turno acaba, o tempo passa no marcador de tempo, e o próximo jogador inicia o seu próprio turno.

MANOBRAS: Nos modos Exploração e Hegemonia, os jogadores possuem um número de manobras em seus turnos. Para se mover, enfrentar desafios, fazer trocas, ou curar, é necessário gastar manobras.

Um detalhe importante é que, em combate, para iniciar cada round (veja abaixo), o jogador deve gastar uma manobra. O primeiro round se inicia com a mesma manobra que revela o desafio. Se o jogador não tiver mais manobras para continuar o combate naquele turno, o combate fica «em aberto» e o turno passa ao próximo jogador. No seu próximo turno, o jogador que está em um combate «em aberto» pode continuá-lo.

ROUND: São as partes sucessivas de um combate. Os modos de Combate Tático, Cenários e Defesa de Torre são jogados em rounds. Os combates simplificados dos modos Hegemonia e Exploração, também.

AÇÃO: Unidades preparadas, em combate, podem realizar uma ação cada, na fase de ações. Independente de realizar uma ação, a unidade também pode realizar uma reação (veja abaixo). Dependendo do modo de jogo / combate, o que é uma ação pode variar.

REAÇÃO: É um efeito que ocorre independente das ações em um combate, e não consome a ação daquela unidade. Uma reação pode ocorrer fora da fase de ações daquele jogador. Algumas reações possuem gatilhos que devem ocorrer para que a reação seja utilizada. Cada unidade pode fazer apenas UMA reação por round de combate.

CURA: Quando uma tropa é curada, retire marcadores de dano dela na quantidade indicada. Construções e Máquinas não podem ser curados.

CONCERTO: É o equivalente da Cura, porém só pode ser utilizado em Estruturas (torres, muros, etc) e em Máquinas.

VANTAGEM DE BASE: No modo de Combate Tático entre jogadores, há cartas especiais que possuem uma habilidade. Elas possuem energia, como as unidades, a indicação de dano até ser destruída, e uma habilidade. Para usar a habilidade, use como se fosse uma unidade (pode ser usada apenas uma vez por round).



Qualidades especiais das tropas

Algumas tropas possuem qualidades específicas que afetam seu comportamento em jogo:

MÁQUINA: Tropas do tipo máquina não podem usar itens, e não podem ser curadas por perícias ou habilidades de cura, apenas consertadas. Todos os golens são considerados máquinas, independente de estar explicitado em sua caixa de texto.

FERA: Feras não podem usar itens.

VOADOR: Tropas voadoras podem passar por cima de obstáculos e de outras tropas no mapa tático. Elas podem terminar seu movimento em um terreno intransponível, mas não podem terminar o movimento em um mesmo espaço de outra tropa.

No combate tático, tropas voadoras possuem +1 de defesa contra tropas não-voadoras que atacam corpo-a-corpo. Contra tropas com dano à distância, voadoras ou recebendo contra-ataques, elas não ganham este bônus.

No combate simplificado, tropas voadoras ganham +1 de defesa apenas se não houver nenhuma tropa inimiga com ataque à distância.

ESTRUTURA: estruturas não podem se mover, e não podem ser curadas, apenas consertadas. Quando uma estrutura é destruída, o local onde ela estava passa a ser intransponível.

DEMÔNIO, MORTO-VIVO, ELEMENTAL: são tipos especiais de inimigos, que podem ser afetados por perícias específicas.

LONGO ALCANCE: Tropas de longo alcance não podem atacar inimigos adjacentes.

CONTRA-ATAQUE: Tropas com contra-ataque, se não forem destruídas com o dano recebido, fazem seu ataque contra a tropa ou inimigo atacante. Se após a designação de contra-ataque houver um ícone de ataque, aquele será utilizado, mesmo que a tropa ou inimigo possua outro tipo de ataque.

No combate simplificado, a tropa com contra-ataque deve receber, no mínimo, um ponto de dano para poder fazer seu contra-ataque. Se receber o dano, o jogador pode, após a distribuição do mesmo e se ela estiver ainda em jogo, rolar o seu ataque contra o inimigo. Ela poderá agir normalmente na fase de ações.

Se o contra-ataque for do tipo corpo-a-corpo, ele só ocorre se o atacante estiver adjacente, no combate tático. ou se o ataque não for à distância, no combate simplificado.

Em combates entre dois exércitos em combate simplificado, o dano de contra-ataque ignora defesa e deve ser alocado no momento que ocorre!

INDEPENDENTE: Tropas independentes não causam penalidade de Pontos de Comando ao estarem em um exército. Comandantes independentes podem recrutar qualquer tropa, independente de sua facção, sem sofrer penalidade de Pontos de Comando.

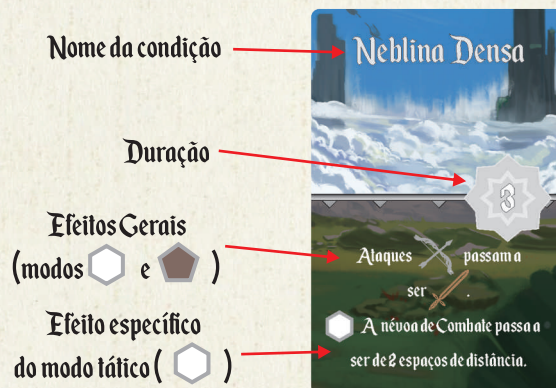
Opcional: Condições de Campo

Para adicionar variabilidade aos combates, e forçar a adaptação dos exércitos, os jogadores podem utilizar o baralho de Condições de Campo nos combates em todos os modos. No modo de Combate Tático, estas condições são fortemente recomendadas.

O baralho de condições de campo é composto por 13 cartas. Nelas, estão especificadas as modificações aplicáveis enquanto aquela condição estiver ativa. Algumas condições são específicas para um modo de combate (tático ou simplificado), já outras são aplicáveis aos dois modos.

No centro da carta há uma linha de ícones de dano atenuados, que são a duração daquela condição. Marque com um token de dano ao fim do round. Quando todos os ícones estiverem completos, descarte aquela condição e compre outra para substituí-la.

Carta de Condição de Campo



Facções: A Aliança

«SE FICARMOS AQUI PARADOS, DISCUTINDO, NÓS VAMOS RUÍR!
NÃO ADIANTA CADA UM QUERER TER SEUS PRÓPRIOS PLANOS,
LUTAR COM SUA MEIA DÚZIA DE SOLDADOS... OS ORCS SE AGITAM
AO SUL E SUAS PILHAGENS JÁ PASSAM O RIO MIKKON!
DE OUTRO LADO, A LOUCA NEREE E SEUS SEGUIDORES VOAM EM
SEUS DRAGÕES DE CRISTAL EM DIREÇÃO A TÊMURAS!
ABAIXO DE NOSSOS PÉS, OS LORDES ARDENTES TRAVAM SEUS
PLANOS MALIGNOS, E PREPARAM ENXOFRE E LÂMINA PARA
DEVASTAR NOSSO LAR! PRECISAMOS NOS UNIR, E AGORA!
SOMOS A ÚLTIMA ESPERANÇA DE THAERON!»

- KROL GHAN, O INJUSTIÇADO

Vindos das ditas Cidades Livres do Leste, a Aliança é um frágil entendimento entre importantes personagens, organizações, exércitos e cidades. Constituída em sua maioria por humanos e elfos, ela é regida pelo espírito de salvação e união em torno de um bem comum. Seus valores podem muito bem serem observados nos seus líderes.

Nummb, o feiticeiro, defende o uso do poder para evitar o mal pior. Adepto poderoso de magia arcana, ele usará seus feitiços para causar incríveis danos em seus inimigos. Já Faerin de la Reuse, a ilusionista, personifica um lado mais secreto do grupo: pertencente a uma ordem de caçadores de artefatos mágicos, ela fará bom uso de seus recursos pela causa. Krol Ghan, injustiçado pela sua origem racial, irá distribuir sua piedade - ou sua ira - a depender das ações daqueles que se opuserem no caminho da libertação. E ainda, o caótico Hazzard irá liderar exércitos em sangrentas batalhas em nome de Ynos, seu deus, contra quem entrar em seu caminho.

As tropas da Aliança são centradas em exércitos organizados, com soldados, legionários, paladinos, cavaleiros, guardiões e magos. É a mais defensiva das facções, e também a que mais faz uso de magia: tanto a arcana magia, que é capaz de soltar raios, bolas de fogo e alterar a realidade e o tempo, quanto a divina, representada pela Fé de seus líderes e exércitos, capaz de curar e inspirar.

De maneira inversa, também é a menos ofensiva dentre as três facções a entrar no vale. Seus ataques precisam ser coordenados, com bom posicionamento ou apoio de seus magos e clérigos. Suas bases e tropas são altamente dependentes de moedas - afinal, nem só de idealismo vivem as legiões e soldados.

ATRIBUTOS FORTES: Magia, Fé
PONTOS FORTES: defesa alta, cura e magias poderosas
FRAQUEZAS: dano médio fraco, dependência de Moedas.

A Horda

«AS TERRAS DO SUL JÁ SÃO NOSSAS! AGORA O VALE DO VINHO
SERÁ NOSSO! E ENTÃO TODO THAERON SERÁ NOSSO!»

- GROVAK, O BRUTO

Dizem que Kurthull Garr recebeu ajuda de entidades inferiores para conseguir unificar as tribos. Sua capacidade de liderança, e o estalar do seu chicote, acabaram por fazer o que há muito os humanos e elfos achavam unimaginável: tribos orcs juntas, sob uma mesma bandeira. Seja qual for a relação de Kurthull com as ditas entidades, o certo é que seu estandarte flamula em cada vez mais mastros. Além dos orcs, a crescente Horda também conseguiu assimilar outras raças selvagens, como os grandes Ogros e os pequenos Goblins.

Seus líderes, além de Kurthull, também são ambiciosos e sanguinários. O capitão Grovak, o bruto, rapidamente ascendeu nas

hostes orcs, e seu domínio sobre feras como Wargs e até Wyverns o coloca em uma posição ameaçadora para Kurthull. Já o pequeno Grittz finge viver das sobras dos orcs, mas secretamente conspira usar seu enorme exército de goblins para esfaquear os orcs, com a ajuda dos não-muito-inteligentes ogros. Cada um é movido por egoísmo, sede de poder e ganância. Mas enquanto eles precisarem uns dos outros, ficarão juntos - a pilhagem dividida é melhor que nenhuma pilhagem.

A Horda é a mais bruta das facções: possui tropas com alto dano e alta vida. Os goblins não devem ser subestimados, e as feras domadas também podem rapidamente virar uma batalha. Em contrabalanço, suas tropas quase que não possuem afinidade com magia, com fé ou com poderes mentais. Há apenas alguns adeptos de magia entre os orcs e ogros, e alguns orcs sorrateiros que possuem disciplina suficiente para se esgueirarem, ao invés de gritarem.

Suas bases e exércitos são extremamente dependentes de materiais - em especial os ogros, goblins e feras - são conhecidos por consumirem alimentos em quantidades absurdas!

ATRIBUTOS FORTES: Liderança
PONTOS FORTES: ataque alto, vida alta
FRAQUEZAS: dependência de materiais, fraqueza em outros atributos

O Olho da Mente

«ESTAMOS PERTO, MEUS SEGUIDORES!
A JANELA ESTÁ SE ABRINDO, E ATRAVÉS DELA EU CONSIGO
CONTEMPLAR A FRUIÇÃO DOS MEUS PLANOS!
AO CONSEGUIRMOS AS CHAVES, O PORTAL SE ABRIRÁ,
PODEREMOS VIAJAR A QUALQUER LUGAR, PLANO OU MUNDO!
PODEREMOS ENTRAR NAS FORTALEZAS DE NOSSOS OPOSITORES E
MATÁ-LOS ANTES QUE POSSAM PISCAR! ALISTAREMOS TODOS
AQUELES QUE DESEJAM A ORDEM E A SUPREMACIA DA MENTE!
PODEREMOS EXPLORAR O UNIVERSO E COLHER TODOS OS
FRUTOS! SIGAM-ME, E TERÃO O PARAÍSO!»

- NEREE, A TELEPATA

Enquanto tanto a Aliança quanto a Horda são punhados de tribos, raças, ou exércitos heterogêneos unidos pela necessidade, o Olho da Mente é o oposto - uma organização estruturada onde cada um sabe seu papel, e o desempenha na melhor de sua capacidade, como engrenagens em uma grande fábrica.

Quem detém as rédeas é Neree Imicus, a Telepata. Uma elfa negra com poderes mentais superiores, perigosos demais para sua família e tribo de origem, Neree é o cérebro de tudo, e suas ordens são seguidas à risca. Com o poder de sua mente e sua capacidade de liderança, ela é com certeza uma das mais poderosas pessoas que já andaram sobre Thaeron. Na sua organização, ela emprega outras figuras de grande poder: Hadriele, uma humana com grandes poderes mentais, porém com uma convicção que deve sempre ser reforçada; e Telperyn, uma caçadora feroz que sabe como ninguém usar as sombras e subterfúgios em sua vantagem.

À sua disposição estão telekineticistas, videntes com capacidades de presciência e até dragões de cristal, capazes de utilizar Psi - o poder da mente. As hábeis caçadoras sob comando de Telperyn podem causar estragos de surpresa, vindas das sombras. E de suas fábricas, os poderosos Golens de diversos tipos podem ser fabricados em série, alguns para ataque e outros para defesa.

Pela sua natureza, grande parte das tropas do Olho são altamente dependentes de Energia, e sua gestão pode diferenciar um ataque eficiente de um fracasso. A gestão de recursos também é importante, já que dentre as facções, é a mais dependente de cristais além de materiais e moedas.

ATRIBUTOS FORTES: Psi, Furtividade
PONTOS FORTES: adaptabilidade, presciência, críticos fortes
FRAQUEZAS: dependência de energia, custos mistos.

Modo Exploração

«TOLOS SÃO AQUELES QUE ACHAM QUE PODEM ME DERROTAR! THAERON IRÁ QUEIMAR, SUAS FLORESTAS VIRARÃO CARVÃO, SEUS CAMPOS, TERRA DEVASTADA, E SEUS HABITANTES, MEUS ESCRAVOS! EU, O PRINCIPADO DA GUERRA, CARREGO O ESTANDARTE DE ASHMOD, O IMORTAL, E SOB SUA ÉGIDE, TOMAREI O MUNDO ACIMA E ME TORNAREI SEU SENHOR!»

- MALDOBLARKUS, GENERAL DOS REINOS ARDENTES

«Há muito se sabe que no centro do Vale das Cinco Cidades há um monte, sobre o qual um antigo portal élfico se ergue. Os druidas, seus antigos guardiões, viram sua linhagem minguar e hoje raros são aqueles que ainda sabem sua história, o seu poder de ligar planos e lugares distantes, e o segredo de sua ativação – suas chaves.

Estas chaves que ativam o Portal, colocadas pelos antigos elfos nas cinco cidades do Vale, hoje estão perdidas. A chave de Rangushtar foi levada pelo dragão Wurkyx em meio a outros tesouros, em um ataque há décadas. Em Zarvan, um arquimago roubou-a, em busca de aumentar seu conhecimento sobre artefatos élficos antigos. Na idílica Têmuras, a chave foi reclamada por uma antiga Esfinge, que se autoproclamou sua guardiã. Darvenshar foi atacada por um demônio de várias cabeças e membros, e o paradeiro da chave é hoje desconhecido. Em Maya Urupai, a tumba do druida que guardava, silencioso, a última chave, foi violada por uma entidade sombria que diz olhar e proteger o futuro dos vivos e dos mortos...

O poder do Portal é conhecido não apenas em Thaeron, mas também além. Nos Reinos Ardentes, a possibilidade de uma passagem direta para a superfície entra nos planos de Ashmod e Infierna, que comandam Maldoblarkus, seu mais fiel general, a liderar a invasão. Dizem que o poderoso demônio, com a ajuda de Infierna, conseguiu descobrir o segredo do Portal, e está prestes a ativá-lo!

O Oráculo de Aelfia em Zarvan, tendo vislumbrado a possibilidade do Portal ser usado para os desígnios malignos dos Lordes Inferiores, mandou suas aprendizas espalharem aos quatro ventos a notícia, na esperança de que heróis e exércitos se levantem e evitem a catástrofe da invasão demoníaca...

Das cidades livres, os lendários heróis Nummb, Krol Ghan e Faerin ouviram o chamado e se preparam para as batalhas vindouras. Do Sul selvagem, a possibilidade de enfrentar Maldoblarkus e tomar seu lugar como general das hordas, atíça a cobiça de Kurthull Garr, Grovak e Gritz, o Rei Goblin. E, como nada escapa ao Olho da Mente, Neree Imicus e suas aliadas Hadriele e Telperyn também se preparam para tirar proveito da nova ordem com seus psions e golens!

O fértil Vale se transformará de uma terra de mercadores em um cenário de combates sangrentos e luta pelo poder.»

Jogadores e Tempo de Jogo

Este modo pode ser com 1 a 3 jogadores, em modo cooperativo. (Para 4 jogadores, após ler esta seção, leia a seção de Melkizedek)
Tempo de jogo estimado: 1 jogador: 90 min; 2 jogadores, 120-150 min; 3-4 jogadores: 150-180 min.

Objetivo

O objetivo deste modo é derrotar Maldoblarkus, antes que ele possa abrir o portal para as suas hordas demoníacas e atacar Thaeron!

Para tanto, os jogadores devem explorar o mapa, fortalecer seus exércitos, e conseguir as Chaves do Portal. Com as 5 chaves, é possível ativar o portal e invocar Maldoblarkus antes de ele estar pronto, para batalhar com ele e derrotá-lo.

Cada chave está em posse de um guardião, um desafio especial: a Esfinge, Wurkyx, o Anjo Caído, Legião e o Arquimago. Eles estão espalhados pelo mapa junto com os outros desafios, então é preciso encontrá-los e derrotá-los para conseguir as chaves.

Se Maldoblarkus for derrotado, os jogadores são vitoriosos! Do contrário, Maldoblarkus conseguirá abrir o portal em pleno poder e despejar sobre o Vale das Cinco Cidades, e toda Thaeron, sua horda de demônios!

Setup

- Coloque o Mapa de Exploração no centro da mesa.
- Embaralhe as fichas de terreno (costas beges) e coloque-as no mapa, nas casas beges.
- Para os Desafios, primeiro encontre as cinco fichas dos guardiões, e separe-as: Arquimago, Legião, Wurkyx, Anjo Caído e Esfinge (elas não possuem símbolo de recurso / suborno). Dentre as outras fichas, retire 5 delas aleatoriamente. Estas cinco não serão usadas nesta partida. Das fichas restantes, junte com os Guardiões e embaralhe. Coloque uma em cada casa vermelha.
- Em cada cidade, coloque sua ficha correspondente
- Nos relógios de marcação de turnos, coloque os respectivos marcadores (prateado e dourado) nas casas referentes a um jogador (1J), dois jogadores (2J), três ou quatro jogadores (3-4J), conforme o número de jogadores na partida.
- Separe o baralho de Desafios e coloque-o logo abaixo do tabuleiro de Exploração. Junte com as cartas de inimigos.
- Coloque o painel dos inimigos ao lado da pilha de desafios e inimigos.
- Separe as cartas de Cidades e coloque-as em uma pilha próxima ao mapa. Também faça isso com as cartas de Chaves e de Construções de Cidades.
- Pegue as cartas de Itens e deixe em uma pilha, próxima ao tabuleiro, disponível para os jogadores pegarem. Faça o mesmo com o baralho de perícias.
- Organize os marcadores por tipo e deixe-os disponíveis para todos os jogadores, próximos ao mapa.
- Deixe os dados também disponíveis próximos ao mapa.
- Separe as miniaturas de inimigos e comandantes (2D ou 3D) e deixe-as próximas à área de jogo.
- O primeiro jogador escolhe sua facção e coloca o painel de recursos e manobras da facção à sua frente; em seguida os outros jogadores escolhem, se for o caso. Dentre os comandantes da sua facção, cada jogador escolhe um para si e coloca-o à sua frente. Cada jogador escolhe a(s) perícia(s) de seu comandante. Coloque a energia deles.
- O último jogador a escolher sua facção pega as cartas de cidades e escolhe dentre elas, sua cidade inicial e coloca-a à sua frente. **IMPORTANTE: o Portal do Vale não pode ser escolhido como cidade inicial!!**
- Cada jogador coloca a miniatura de seu comandante na casa de sua Cidade no mapa, removendo a ficha dela.
- Cada jogador pega seu painel de recursos e marca seus recursos iniciais: 3 de um recurso, 2 de outro, e 1 do terceiro, à sua escolha.
- Cada jogador pega sua pilha de cartas de tropas (básicas e elite) e as construções da sua facção, e deixa-as em sua área de jogo.
- Em três jogadores, aquele que não escolheu nem a facção nem a cidade primeiro será o primeiro a jogar; em dois, aquele que escolheu a facção primeiro irá começar; em quatro jogadores, Melkizedek será o último a jogar.

Contagem do Tempo

O tempo está contra os comandantes e a favor de Maldoblarkus! No canto superior esquerdo do mapa de exploração, há um relógio de pentágonos que conta a passagem dos turnos.

No início do jogo, coloque os marcadores prateado e dourado nos relógios, de acordo com o número de jogadores (1j = um jogador; 2j = dois jogadores; 3-4j = três ou quatro jogadores).

Ao fim de cada turno, de cada jogador de facção (não o de Melkizedek em 4 jogadores), deve-se andar uma casa no relógio da esquerda. Quando o marcador prateado cair na casa com uma flecha dourada, isto indica que o relógio da direita, o de Modificadores, deve andar.

O relógio da direita, dourado, possui modificadores de vida e ataque, que devem ser somados à vida e ataque de todos os inimigos.

Se o marcador de modificadores chegar na última casa, o tempo acabou! Os jogadores terão apenas UM ÚLTIMO TURNO CADA! Se, ao final do último turno de cada jogador, Maldoblarkus não tiver sido derrotado, o mal vence, e os jogadores perdem a partida!

Guardiões

Há cinco guardiões no vale, cada um guarda uma das chaves do portal, e está representado no jogo por duas cartas: uma de dupla face e outra com costas de Inimigo Tático.

Num jogo Exploração os jogadores irão enfrentar os Guardiões em combate simplificado, e para isso usarão as cartas dupla face, na face «normal» símbolo (). A outra face () é para o cenário Breachers (veja adiante)

Caso os jogadores queiram lutar contra os chefes em modo Tático, quando um Guardião for encontrado, deve-se trocar a carta dele para a carta de combate tático (). Monta-se os tabuleiros táticos em outra área da mesa, e passa-se ao combate tático, como será descrito no modo Cenários, mais à diante.

O mesmo vale para o combate final, contra Maldoblarkus - ao invés de pegar a carta de Maldoblarkus de combate simplificado, pegase a carta de combate tático e sua carta de automação, e procede-se ao combate tático como no modo Cenários.

ATENÇÃO! Se o PRIMEIRO desafio revelado no mapa de exploração for um guardião, você pode trocá-lo por um desafio não revelado do centro do mapa (que não seja outro guardião).

Carta de Guardião para combate simplificado, frente (modo Exploração).



Carta de Guardião Corrompido para combate simplificado, costas (cenário Breachers).



Carta de Guardião para Combate Tático ()



Costas das Cartas de Guardião para Combate Tático.



Chaves

Cada guardião derrotado irá dar como recompensa, além do bônus de Pontos de Comando, uma chave para o comandante vencedor. As chaves são como itens, que devem ser equipadas em um comandante. Cada chave é única, e possui uma cor diferente. Abaixo, para consulta, segue a lista do Chefe e sua chave correspondente:

- Esfinge - Chave de Têmurás (rosa)
- Arquimago - Chave de Zarvan (azul)
- Legião - Chave de Darvenshar (laranja)
- Wurkyx - Chave de Rangushtar (verde)
- Anjo Caído - Chave de Maya Urupai (cinza)

As chaves, quando conquistadas, fazem o marcador de tempo recuar nos relógios. Se o relógio prateado recuar pela casa com flecha dourada, você deve recuar também o relógio dourado, o de Modificadores.

Os jogadores, de posse das 5 chaves, podem rumar ao Portal do Vale e invocar Maldoblarkus. Chaves podem ser passadas de um herói para outro, veja em «Manobras», adiante.

Painel de Recursos e Manobras

Cada facção possui um painel para registrar seus recursos e suas manobras durante este modo de jogo. O jogador daquela facção deve pegá-lo no início do jogo e mantê-lo à sua frente.

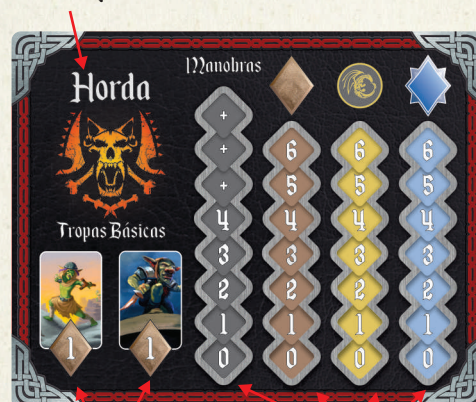
À esquerda, estão os ícones das tropas básicas que aquela facção pode recrutar, em qualquer cidade, sem nenhuma construção. À direita deles, há as linhas para marcação dos recursos e manobras. Marque-as com os cubos translúcidos coloridos com a cor de cada facção (verdes para Aliança, laranjas para Horda e rosa para Olho da Mente). Melkizedek também possui um painel próprio (veja na sua seção).

RECURSOS INICIAIS: Cada jogador pode escolher 3 recursos de um tipo, 2 de outro e 1 do último tipo para iniciar o jogo.

MANOBRAS: Em jogos de 1 a 3 jogadores, cada jogador ganhará 4 manobras por turno. Em jogos com 4 jogadores (com Melkizedek) cada jogador ganhará 3 manobras por turno - veja as regras especiais para este jogo na seção de Melkizedek.

Painel de Recursos e Manobras

Nome da Facção



Tropas Básicas da Facção

Linhas de marcação de recursos e manobras

Jogando - Modo Exploração

Este modo é jogado em turnos. O primeiro jogador joga seu turno, ao fim do qual o próximo jogador joga um turno, e assim por diante, até o fim da partida.

Turno de Jogo

Um turno de jogo deste modo consiste em:

1. Produção de Recursos
2. Fase de Manobras
3. Finalização e Passagem do Tempo

1 - Produção de recursos

Nesta fase, o jogador deve produzir recursos (materiais, cristais e/ou moedas), de acordo com a(s) cidade(s) que controla, e eventuais bônus. Utilize os painéis para marcação dos recursos.

2 - Fase de Manobras

Esta é a parte principal do turno, onde o jogador irá deslocar seu exército pelo mapa de exploração, revelar terrenos, enfrentar desafios e conquistar cidades.

Em um jogo de 1 a 3 jogadores, o jogador possui no seu turno, **4 MABOBRAS** para realizar. Em 4 jogadores (veja na seção de Melkizedek), cada jogador tem **3 MANOBRAS**. Quando ele terminar de resolver a sua última manobra, ele tem chance de realizar jogadas que não consomem manobras (veja abaixo), e então a fase acaba e ele passa a finalização e passagem do tempo. Note que algumas cartas podem dar manobras bônus ao jogador.

Com **UMA MANOBRA**, o jogador pode:

- A. Movimentar (Terrenos, Cidades, Desafios)
- B. Descansar em uma cidade
- C. Lutar mais um round de combate

O jogador também pode, sem consumir manobras:

- Dispensar tropas
- Construir em uma cidade
- Recrutar em uma cidade
- Transferir recursos ou tropas
- Demolir uma construção
- Usar uma habilidade de uma construção ou unidade, ou perícia.

A - Movimentar

O jogador move seu exército (simbolizado no mapa de exploração pela miniatura de seu comandante) para uma outra casa adjacente. Note que uma linha clara contínua delimita áreas não exploráveis do mapa; você pode se deslocar apenas entre os pentágonos que não possuem nenhuma linha clara os separando (veja o diagrama a seguir). Mover uma casa conta como uma manobra.

Terrenos

Se o Herói entrou em uma casa com uma ficha bege nela, ele o revela e o resolve.

- Se houver um símbolo de recurso, o jogador marca em seu tabuleiro que ganhou aquela quantidade de recursos, e descarta a ficha. Recursos excedentes à capacidade do painel são perdidos.

- Se for uma ficha de tropas errantes, elas podem ser recrutadas. Deixe a ficha revelada no mapa - ela pode ser visitada novamente em um momento posterior do jogo, até que o recrutamento aconteça. Quando estiver ali, o jogador pode pagar o custo para recrutar aquela tropa. Veja RECRUTANDO TROPAS à frente.



BÁRBAROS: Aqui você pode recrutar a tropa de Bárbaros básicos por 1 Material, ou uma tropa de Bárbaros de elite por 2 Materiais.



ASSASSINOS: Aqui você pode recrutar a tropa de Assassinos básicos por 1 Moeda, ou a tropa de Assassinos de elite por 2 Moedas.



BRUXOS: Aqui você pode recrutar a tropa de Bruxos básicos por 1 Cristal, ou sua versão de elite por 2 cristais.



- O tile pode ser de um Local Especial. Neste caso, revele o tile e **DEIXE-O NO MAPA**, ele fica ali até o final da partida. Cada local especial possui um efeito (veja abaixo):

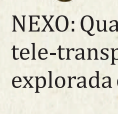
POSTO DE TROCA: o jogador pode trocar qualquer recurso por outro recurso, quantas vezes quiser, aqui (não consome manobras).



FONTE: Ao entrar nesta casa, recupere a Energia de todas as unidades do exército.



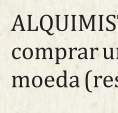
ALTAR: Ao entrar nesta casa, cure todas as tropas do exército.



NEXO: Quando o exército entra nesta casa, ele pode se tele-transportar para qualquer outra casa que esteja explorada e livre, no mapa.



OBSERVATÓRIO: Ao ser revelada, o jogador pode revelar 2 fichas de terreno ou desafio no mapa. Além disso, um exército aqui pode gastar 1 manobra para revelar mais 2 fichas de terreno ou desafio, por manobra.



ALQUIMISTA: Ao entrar nesta casa, o jogador pode comprar uma poção ou um pergaminho, se pagar uma moeda (restrito a um item por turno).

Cidades

Cidades são locais especiais do mapa, que dão recursos e onde o jogador pode construir para recrutar tropas melhores e ganhar outros bônus. As cartas que as representam possuem o seu nome, um bônus de recursos que é ganho todo turno, e também indica uma construção de cidade específica (veja a seguir).

Se a cidade já for sua, ele pode **RECRUTAR** ali com manobras subsequentes (veja a seguir).

Se a cidade ainda era inexplorada, retire a ficha dela do tabuleiro e o jogador pega a carta da cidade correspondente para si. A partir de agora ele ganhará os bônus listados nela.

Se a cidade for de outro jogador, os jogadores podem, em acordo, transferir a carta de um para outro, se assim desejarem. Veja que todas as construções daquela cidade também passarão ao novo dono!



Construir

Construções são cartas que podem ser colocadas em jogo nas cidades. Algumas construções são específicas de cada cidade, outras são específicas de cada facção, e algumas são independentes (podem ser construídas por qualquer facção).

As construções das facções e as independentes são modulares, e possuem estágios. Apenas o primeiro estágio de uma construção pode ser construído em uma cidade, inicialmente. Posteriormente, o jogador poderá construir o segundo estágio, depois o terceiro, e assim por diante. Os estágios são referenciados por retângulos, que também mostram a sua disposição na estrutura sendo construída. Coloque a carta de acordo com a ilustração e com os ícones: o retângulo azul (■) indica a carta atual no mosaico, e os cinza (■), as outras cartas, se houver.

Cartas de Construção (facção)



Para construir basta que a cidade esteja em controle daquele jogador, não é necessário que um comandante esteja presente!

Um jogador pode construir nas suas cidades, pagando o custo da construção, mesmo sem um herói presente ali!

Construir não gasta manobras do jogador.

Cada jogador pode apenas construir UM ESTÁGIO DE CADA CONSTRUÇÃO por turno. Por exemplo, ele pode construir o primeiro estágio da Guilda dos Magos e também o primeiro estágio do Quartel, porém não pode construir o primeiro e o segundo estágios do Quartel, no mesmo turno.

Efeitos das Construções

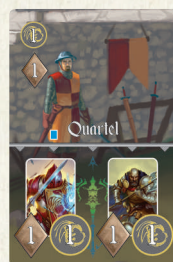
Uma vez que a carta de construção está em jogo, todos os seus efeitos passam a valer.

Se houver ícones de tropa com recursos nela, isto significa que o recrutamento daquela tropa foi liberado ao jogador, por aquele custo.

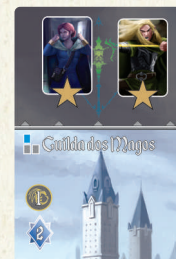
Se houver uma estrela abaixo do ícone de uma tropa isto significa que todas as tropas daquele tipo podem ser evoluídas para sua versão de elite (qualquer uma das duas versões, A ou B). Veja que isto pode acarretar excesso de pontos de comando. Um jogador não é obrigado a evoluir uma tropa para elite, se não quiser ou não puder, pelos pontos de comando.

Se acontecer de uma construção que transforma uma tropa em Elite ser construída antes de uma construção que permite o recrutamento dela, ignore o efeito, até que a tropa possa ser recrutada.

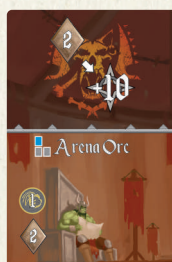
Outros efeitos podem estar listados, como bônus de recursos, para tropas, compra de itens, manobras extras, etc. A não ser que esteja explicitado, utilizar as construções não consomem manobras.



No primeiro estágio do Quartel, o jogador passa a poder recrutar Guardiões ou Legionários por 1 material + 1 moeda, cada. Recrutar não consome manobras, mas um comandante precisa estar presente.



No terceiro estágio da Guilda dos Magos, Faerin e os Arqueiros Arcanos se tornam Elite.



No terceiro estágio da Arena Orc, o jogador da Horda pode pagar 2 Materiais para dar +10 pontos de Comando ao comandante. Ele pode fazer isso quantas vezes quiser, e não consome manobras.

Demolir Construções

Se um jogador desejar, ele pode destruir uma construção para reaproveitar recursos dela. Entretanto, o processo é trabalhoso e ineficiente. Quando um jogador deseja demolir um módulo de uma construção, observe as seguintes regras:

- A demolição é limitada a **um módulo por turno**.
- O jogador tira de jogo a carta de construção do **módulo mais elevado da construção**. Se uma construção já está no seu terceiro módulo, ele deve ser demolido primeiro, o jogador não pode demolir o primeiro nem o segundo módulo.
- O jogador pode pegar **apenas UM dos recursos** do custo original da construção. Os outros são perdidos.

Desafios

Se o exército entrou em uma casa vermelha com uma ficha nela, o jogador deve revelá-la e procurar pela carta correspondente na pilha de desafios.

Desafios são cartas que representam monstros ou agentes perigosos que estão espalhados pelo mapa de exploração, e devem ser enfrentados. Ao enfrentar desafios, os comandantes ganharão experiência, recursos ou outras melhorias para seus exércitos.

Na ficha de desafio revelada, e também no canto inferior esquerdo da carta do desafio, pode haver um símbolo de recurso, que é chamado de suborno. O jogador pode simplesmente pagar aquele custo em recursos, e descartar o desafio sem enfrentá-lo - note que assim ele não ganhará mais Pontos de Comando nem quaisquer outras recompensas. Se não houver este ícone, o desafio não pode ser subornado (nenhum Guardião pode ser subornado)!



Se o desafio não for subornado, o jogador pode enfrentar aquele desafio, ou fugir dele.

- Se o jogador escolher **fugir**: o exército do jogador volta para a casa de onde ele veio, e perde aquela manobra. Deixe a ficha do desafio ali, revelado. Se o jogador ainda tiver mais manobras, ele pode continuar seu turno normalmente. A casa do desafio está revelada, mas não está resolvida. Caso o desafio seja um Guardião, você pode colocar a miniatura correspondente ali. O desafio continua ali até ser resolvido (subornado ou derrotado em combate).

- Se o comandante e seu exército quiserem **enfrentar** o desafio, passamos então ao COMBATE. O primeiro round de combate inicia-se imediatamente, na mesma manobra utilizada.

Se o desafio for um guardião, ele poderá ser enfrentado, opcionalmente, em modo tático combinado com os cenários (veja no capítulo correspondente). Isto alonga bastante o jogo. O primeiro round de combate também se iniciará sem consumir uma manobra adicional.

Quando um desafio é **vencido em combate**, o comandante daquele exército ganha um bônus aos Pontos de Comando, listado à esquerda da caixa de texto do desafio, e ganha também uma recompensa em recursos ou outros bônus listados à direita da caixa de texto, que pode ser uma unidade para seu exército, ou uma chave. Se houver mais de uma opção, o jogador vencedor que escolhe o que deseja.

Recrutar

Um comandante pode recrutar unidades em qualquer cidade (não é necessário estar na cidade onde há a construção que a libera).

Recrutar uma ou mais tropas não custa manobras. Tropas podem apenas ser recrutadas em cidades!

Para recrutar uma tropa, primeiramente veja quantos Pontos de Comando ela consome do comandante. Se a soma dos PC da nova tropa com as tropas já presentes no exército for maior que o nível de PC do Comandante, a unidade não pode ser recrutada!

Se houver Pontos de Comando suficientes, o jogador deve pagar o custo de recursos para recrutar a tropa. Este custo é listado no tabuleiro da facção (para as unidades básicas) e nas construções, logo abaixo do ícone da unidade.

Quando uma tropa entra em jogo, o jogador deve pegar marcadores de energia iguais ao nível de energia da unidade, se houver, e colocar acima da carta, no canto superior esquerdo. Além disso, quando uma tropa com um atributo entra em jogo, ela deve imediatamente aprender suas perícias.

Dispensar Tropas

Quando um jogador não deseja mais uma unidade em seu exército, ele pode dispensá-la. Dependendo do custo da unidade, ele pode recuperar parte dos recursos investidos para recrutá-la. Se um jogador quiser dispensar uma unidade, siga as regras abaixo:

- Dispensar tropas **NÃO CONSUME MANOBRAS**.
- Um jogador pode dispensar quantas unidades quiser num turno.
- Quando dispensa uma unidade com custo de 1 recurso, o jogador não ganha nenhum recurso de volta. Quando ele dispensa uma unidade com custo maior, ele pode recuperar **UM** dos recursos do custo original da unidade. Os outros são perdidos.

Transferir recursos ou tropas

Se o exército de dois jogadores estão no mesmo espaço do mapa, eles podem transferir recursos e/ou tropas entre si.

PENALIDADE DE FAÇÃO: Comandar tropas de outra facção é sempre mais complicado para um líder. Tropas que não são da própria facção do jogador possuem uma penalidade de +10 pontos de comando para ficarem em um exército que não é da sua facção.

B. Descansar em uma cidade

Um jogador que está com um exército em uma de suas cidades pode **gastar uma manobra** para descansar ali. **Cure todas as suas tropas, e recupere a energia de todas as suas unidades.**

C. Iniciar mais um round de combate

Se um jogador já estiver em combate, e um round acabou, ele pode utilizar uma manobra para iniciar um novo round. Se ele não possuir mais manobras, o combate ficará «em aberto» e o turno de outro jogador se iniciará (veja a seguir em COMBATE SIMPLIFICADO).

Um combate «em aberto» será continuado no próximo turno daquele jogador, e abre também a possibilidade de um segundo exército entrar nele para ajudar a derrotar o desafio! Isto será explicado em pormenores nos capítulos a seguir.

3. Finalização e Passagem do Tempo

Ao fim das manobras do jogador, ele possui uma última oportunidade de realizar ações que não consomem manobras (construir, demolir, recrutar, dispensar, transferir tropas ou usar uma construção).

Após isso, o seu turno chega ao fim. Veja que isto pode acontecer mesmo no meio de um combate «em aberto» se o jogador não tem mais manobras para continuá-lo!

O jogador deve andar uma casa no Marcador de Tempo, o relógio da esquerda (se não for Melkizedek em 4 jogadores). Se o marcador prateado cair na casa com a flecha dourada, deve-se mover o marcador dourado no relógio de Modificadores, o da direita.

Usando perícias fora de combate

Algumas perícias podem ser usadas fora de combate, na fase de manobras. Cada unidade pode utilizar **APENAS UMA** perícia, e apenas **UMA VEZ**, por turno, fora de combate.

Entrando em um combate «em aberto»

Se um jogador está no meio de um combate e seu turno acabou, o combate fica «em aberto». Um segundo jogador, no seu próprio turno, pode se mover para a casa do mapa onde o combate está acontecendo, e enfrentar, com o seu exército, o desafio! Estas regras serão melhor explicadas na seção de Combate, a seguir.

As recompensas do combate podem ser divididas em acordo, pelos jogadores.

Combate Simplificado

Este combate é dito Simplificado, pois não utiliza o mapa tático hexagonal, nem o deslocamento das unidades. Ele será resolvido apenas com os ataques e defesas das unidades e do inimigo sendo enfrentado. Tudo o que diz respeito especificamente ao Combate Simplificado, e não ao combate Tático, está indicado com um símbolo de pentágono marrom:

O Combate Simplificado é jogado em **ROUNDS**.

Cada round consiste de:

- Preparação
- Ataque do inimigo
- Distribuição de dano
- Ações das unidades
- Resolução

O primeiro round de combate inicia-se logo após o jogador escolher enfrentar o desafio, e conta para a mesma manobra do turno. Se, porventura, o desafio não for vencido no primeiro round, os rounds subsequentes irão demandar manobras adicionais, o que será explicado na Resolução.

a. Preparação

Todas as unidades dos jogadores são preparadas.

b. Ataque do Inimigo

Peça para um dos jogadores que estão fora de seu turno (se houver) para assumir o papel do desafio. Ele rola todos os dados de ataque listados na carta do desafio. Lembre-se de aplicar modificadores, em especial aqueles resultantes do tempo de jogo e de eventuais perícias.

Aplique, em primeiro lugar, os efeitos de Críticos. Então, some os danos dos dados, e chegue ao total de dano do ataque.

c. Distribuição de Dano

O jogador que está enfrentando o desafio, então, deve distribuir o total de dano recebido do ataque entre as suas tropas. Ele pode, por exemplo, atribuir dano primeiramente a suas tropas com defesa para diminuir o total recebido, e então distribuir os danos de maneira que nenhuma delas seja destruída. Entretanto, a seguinte regra deve ser obedecida:

UMA TROPA NÃO PODE RECEBER MAIS DANO DO QUE NECESSÁRIO PARA DESTRUI-LA.

Por exemplo, se uma tropa possui 5 de Vida e já possui 4 danos, ela não pode «absorver» 5 danos. Ela pode receber apenas 1 dano, o suficiente para destruí-la, e o resto deve ser atribuído a outra(s) tropa(s).

Vamos a um exemplo:

Nummb, com um exército composto por uma tropa de Soldados, uma de Cavaleiros e uma de Legionários, está enfrentando os Sentinelas. Os Soldados possuem 4 danos (Vida 6), os Cavaleiros estão com 4 danos (vida 7) e os Legionários estão com 4 danos (Vida 6).

Os Sentinelas rolam seus dados de dano, e tiram: 1, 2 e Crít!

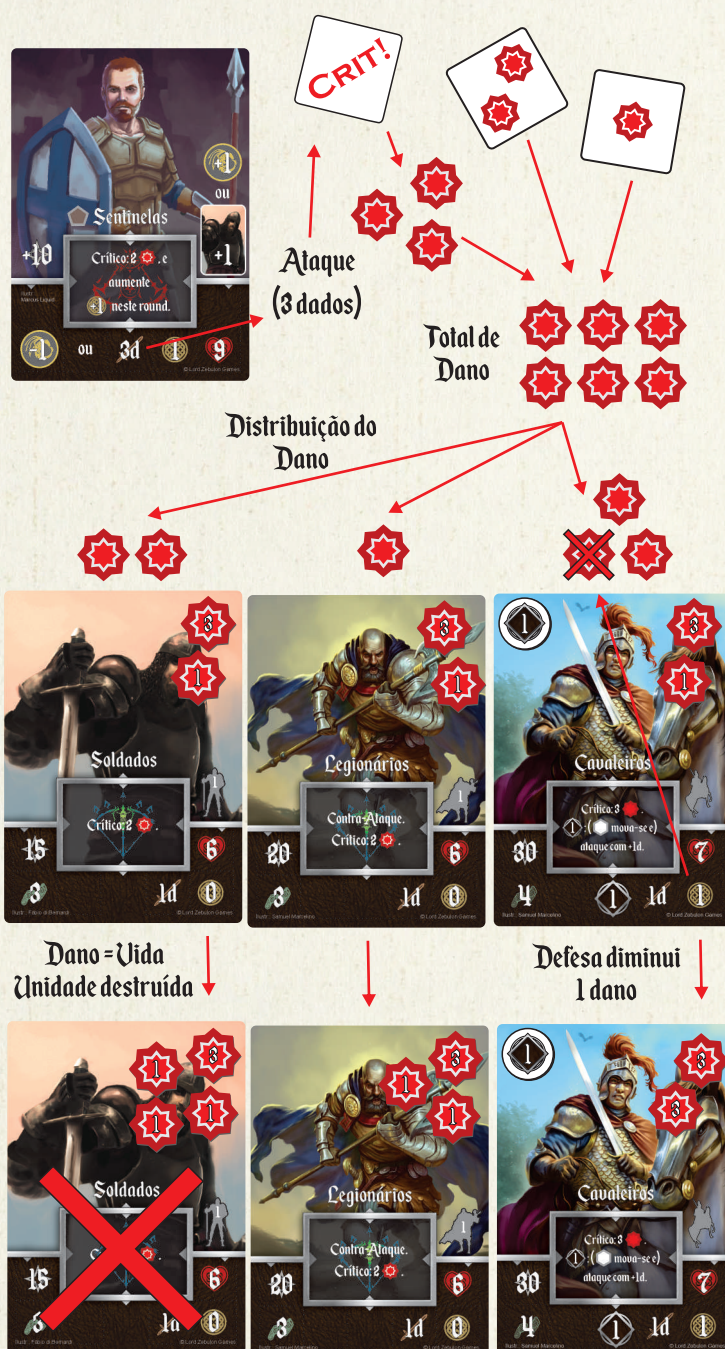
O crítico dos Sentinelas é 3, e o efeito é aumentar sua defesa em 1 no round. Eles aumentam sua Defesa em 1 (ficando com Defesa 2), e o total de dano do ataque é 6.

O jogador da Aliança resolve então alocar 3 pontos para os Cavaleiros. Como eles possuem Defesa 1, eles recebem 2 danos,

ficando com 6 danos. A vida deles é 7, então eles continuam em jogo. Os Legionários recebem 1 dano (ficando com 5 danos para 6 vidas) e os soldados recebem os últimos 2, indo para 6 danos, o que é igual à sua Vida. Os Soldados são destruídos. Veja que o jogador não poderia alocar os 6 de pontos de dano no soldado - ele pode receber apenas 2 até ser destruído.

Ainda, como os Legionários possuem a qualidade especial de CONTRA-ATAQUE, eles podem jogar seu ataque, imediatamente, contra os sentinelas. Eles jogam, tiram 2 danos - como a defesa dos Sentinelas agora é 2 (por terem tirado um crítico) eles absorvem o dano do contra-ataque e o jogo segue.

Se todas as unidades do jogador forem destruídas, o comandante foge imediatamente para uma cidade de seu controle, à sua escolha.



c. Ações das unidades

O comandante e as tropas sobreviventes irão agora fazer suas ações. Tanto o comandante quanto cada tropa pode fazer apenas uma ação por round. Recomendamos colocar as unidades lado a lado de maneira que suas ações vão sendo sequenciais, para facilitar. Após a unidade fazer sua ação, ela fica exausta.

Uma ação de uma unidade pode ser:

- Usar uma HABILIDADE
- Usar uma PERÍCIA
- Recuperar ENERGIA
- Realizar um ATAQUE (apenas tropas)
- Defender (+1 Defesa até próxima ação - apenas tropas)
- Fugir (apenas comandante)

Para **usar uma habilidade**, o jogador indica a unidade e a habilidade, paga o custo dela e resolve seu efeito. Isto pode levar a unidade a realizar um ataque como efeito da habilidade, com ou sem modificadores.

Para **usar uma perícia**, indique a unidade e a perícia a ser usada, pague o seu custo, leia seu efeito, e resolva-o. Isto pode também levar a um ataque com ou sem modificadores.

Para **recuperar energia**, indique a unidade e recoloca um marcador de 1 ponto de energia no canto superior esquerdo da carta, simbolizando sua recuperação. Lembre que uma unidade nunca pode recuperar mais energia do que sua capacidade máxima.

Para **realizar um ataque**, simplesmente indique a tropa que está realizando o ataque, jogue os dados e resolva os efeitos e o dano, para aquele ataque. O dano não é somado entre as tropas! Cada ataque deve ser resolvido de maneira independente! A Defesa do desafio é aplicada a cada ataque!

O DANO DOS ATAQUES DAS UNIDADES NÃO É SOMADO, ELE É RESOLVIDO ATAQUE-A-ATAQUE!

Para **defender**, indique a unidade, e ela ganhará +1 de Defesa até sua próxima ação (ou seja, no próximo ataque do inimigo).

Exaustão

Após uma unidade realizar sua ação, ela fica exausta. Indique isso deslocando sua carta um pouco para cima na fila em relação às unidades preparadas.

Como a exaustão só ocorre **APÓS** o ataque ou efeito ser totalmente resolvido, uma perícia que necessite de uma unidade preparada pode ser utilizada pela própria unidade que a realiza (desde que outros pré-requisitos também estejam satisfeitos).

O jogador segue fazendo ações com suas unidades, até que todas as unidades fiquem exaustas.

d. Resolução

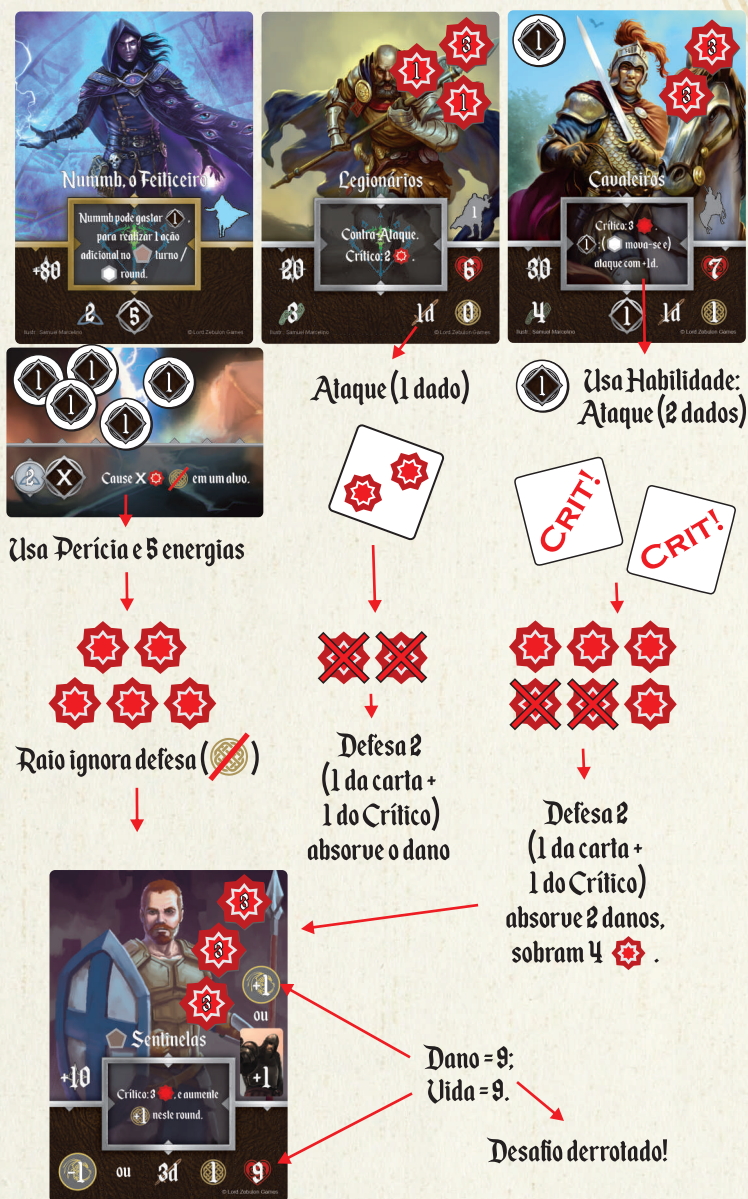
Se o jogador perdeu todas as suas tropas na fase de receber dano, ele é obrigado a fugir. O comandante deve se deslocar para uma de suas cidades.

Se o desafio possui dano em quantidade igual ou maior à sua Vida, **o desafio foi derrotado!** O comandante irá receber experiência em Pontos de Comando - adicione marcadores à esquerda da carta de herói Além disso, ele irá receber quaisquer recursos que estejam à direita da caixa de texto, ou qualquer outro bônus.

Quando um desafio dá uma unidade como recompensa, ela somente pode ser recrutada no exército do herói, se sua carta estiver disponível. Se os Sentinelas são derrotados, porém já há duas tropas de Soldados (normais ou de elite) em jogo, os Soldados não podem ser recrutados.

Após as recompensas serem conquistadas, a carta de desafio derrotada é retornada à pilha de desafios. O combate

acaba, e o jogador pode continuar seu turno, se ainda tiver mais manobras para realizar.



Vamos continuar com nosso exemplo, veja acima:

Nummb, o comandante, sabe a perícia Raio que possui custo de Energia X. Ele usa a perícia, utilizando 5 energias. Ele causa 5 danos nos Sentinelas - o Raio ignora defesa!

Os Legionários atacam, rolam seu dado de dano e obtêm 2. Como a Defesa dos Sentinelas é 2, ela absorve todo o dano.

Os Cavaleiros gastam 1 Energia e utilizam sua habilidade, que é realizar um ataque com +1 dado. Eles jogam 2 dados (1 de seu ataque e 1 adicional), tirando dois Críticos! Como seu Crítico é 3, a soma é 6. Os Sentinelas possuem Defesa 2 neste round (por causa do crítico tirado anteriormente) e então sofrem 4 danos do ataque dos Cavaleiros.

Os Sentinelas, que tem Vida 9, agora estão com 9 danos, e são derrotados! Nummb irá ganhar +10 Pontos de Comando e o jogador poderá escolher se quer ganhar 1 moeda ou uma tropa da Soldados para seu exército.

Fuga

Se um comandante usar sua ação para Fugir, o combate acaba, porém o desafio fica no mapa.

CURA DO DESAFIO: Ao fugir, o jogador dará tempo para o inimigo se recuperar. Retire METADE dos marcadores de dano do desafio / chefe (arredondado para baixo).

Continuando um combate

Se o inimigo não foi derrotado e o round terminou, o jogador deve analisar suas manobras:

- **Se o jogador possuir mais manobras disponíveis**, ele gasta uma manobra e um novo round irá se iniciar. Prepare todas as unidades, e inicie um novo round com mais um ataque do desafio, distribuição de dano, novas ações e etc...

- **Se o jogador não possuir mais manobras disponíveis**, o combate irá ficar «**em aberto**»! Deixe a carta de desafios e o exército do jogador atual como estão. O combate poderá ser continuado pelo mesmo jogador em seu próximo turno, quando ganhar mais manobras, ou até por outro jogador, se ele resolver entrar no combate em aberto!

O combate continua assim sucessivamente até o desafio ser derrotado, ou o comandante fugir. Um jogador não pode «queimar» manobras sem lutar os rounds necessários, para deixar um combate «em aberto» propositalmente. Entretanto, ele pode usar Defender com todas as suas tropas, para tentar ganhar tempo...

Entrando em um combate «em aberto»

Se um jogador está no meio de um combate e seu turno acabou por ele não possuir mais manobras, o combate fica «em aberto». Se um outro jogador, no seu próprio turno, quiser entrar no combate para ajudar o primeiro jogador, ele poderá fazê-lo. Para entrar no combate, ele deverá mover seu exército para a casa do mapa onde o combate está ocorrendo.

Assim como descrito anteriormente no combate, o primeiro round de combate deste jogador não consumirá manobras adicionais (já está incluso na manobra do deslocamento). Porém, novos rounds irão precisar de mais manobras, normalmente.

Quando um segundo (ou até terceiro) jogador entra em um combate «em aberto», os rounds de combate são modificados.

O primeiro round deste jogador é considerado «Round Surpresa» e segue as seguintes regras:

ROUND DE SURPRESA

Quando um outro exército entra em combate contra um inimigo comum, o inimigo é pego de surpresa. É como se ele estivesse ocupado batalhando o primeiro exército, recebe um ataque não esperado.

No Round Surpresa, o inimigo **NÃO JOGA SEU ATAQUE**. Portanto, não há ataque do inimigo, nem distribuição de dano ao exército que adentrou o combate! Ele irá diretamente a fase de Ações das Unidades, e então de Resolução!

Se, neste round de surpresa o inimigo não for derrotado, o jogador que está jogando seu turno deverá gastar manobras adicionais para iniciar novos rounds, normalmente. O combate poderá ficar «em aberto» com dois, ou até três jogadores. Neste caso, quando o turno do jogador se iniciar e o combate estiver em andamento, ele é obrigado a continuar o combate.

ROUNDS SUBSEQUENTES COM MAIS DE UM EXÉRCITO

Após o round de surpresa, os outros rounds seguem as mesmas regras descritas anteriormente, com as seguintes modificações:

O dano do inimigo pode ser distribuído em QUALQUER TROPA, de qualquer jogador!

Na fase de ações, TODAS AS UNIDADES, de TODOS OS JOGADORES farão ações!

Veja que é muito vantajoso batalhar inimigos com mais de um exército!

Modo Hegemonia

«VOU PROVAR A SUPERIORIDADE DO OLHO DA MENTE SOBRE TODAS AS CIVILIZAÇÕES, DE UMA VEZ POR TODAS!
HÁ TEMPOS ESPERO UMA OPORTUNIDADE TÃO MADURA!
IMAGINEM O DESGOSTO DOS LORDES ARDENTES, QUANDO SEUS PLANOS FOREM FRUSTRADOS!
IMAGINEM A SURPRESA DAQUELES TOLOS DA ALIANÇA QUANDO EU CONSEGUIR O PODER DO PORTAL! NENHUMA CIDADE E NENHUM FORTE ESTARÁ A SALVO DA PURIFICAÇÃO!
QUANTO À HORDA DE SELVAGENS, SIMPLEMENTE A ASSIMILAREMOS, ELES SERÃO USADOS COMO CARNE DESPROVIDA DE INTELLECTO!
O OLHO DOMINARÁ TODOS OS PLANOS CONHECIDOS!»

- NEREE IMICUS, A TELEPATA

«NÓS SOMOS A ÚLTIMA DEFESA! NINGUÉM MAIS PODE SE ERGUER CONTRA INFERNO, SELVAGENS E NEREE E SEUS ASSECLAS, DE UMA SÓ VEZ!
VAMOS, AMIGOS!
VAMOS CUMPRIR O NOSSO DESTINO E SALVAR O MUNDO!»

- NUMMB, O FEITICEIRO.

«SE MALDOBLARKUS PENSA QUE EU VIVERIA PARA SEMPRE SOB OS SEUS CASCOS, ENGANOU-SE! JÁ APRENDI TUDO O QUE TINHA A APRENDER COM ELE, E CHEGOU A HORA DA VIRADA!
KURTHULL GARR TOMARÁ SEU LUGAR DE DIREITO!
IREI ESMAGAR O CRÂNIO DAQUELE DEMÔNIO E FAZÊ-LO PAGAR POR TER ME TRADADO COMO SEU ASSECLA!
IREI LEVANTAR A HORDA, ADENTRAR AQUELE VALE E INCENDIÁ-LO! NÃO SOBRARÁ VILA OU CIDADE DE PÉ! TOMAREMOS TODO O VINHO! SAQUEAREMOS TODAS AS CASAS!
TODO O OURO SERÁ NOSSO!
QUALQUER UM QUE OUSAR NÃO SE AJOELHAR A KURTHULL E SUA HORDA SERÁ ESMAGADO!»

- KURTHULL GARR, O LÍDER DA HORDA.

O Modo Hegemonia é um jogo muito parecido com o Modo Exploração, porém é competitivo e não cooperativo. Aqui, os jogadores lutarão entre si para ver quem irá dominar o Vale das Cinco Cidades.

Recomedamos que os jogadores já estejam familiarizados com as regras do Modo Exploração antes de ler esta seção, já que as regras são muito semelhantes.

Jogadores e Setup

Este modo pode ser com 2, 3 ou 4 jogadores (com Melkizedek, veja adiante), de maneira competitiva.

O setup deste modo é parecido ao do Modo Exploração, com a seguinte exceção: ao invés de incluir os 5 guardiões e retirar 5 desafios aleatórios, RETIRE as 5 fichas de guardiões e utilize as 25 fichas de desafios.

Objetivo

Neste modo, há duas condições de vitória:

1. Hegemonia: se um jogador derrotar ou dominar todos os outros, ele é o vencedor (se todos os outros jogadores forem seus vassalos ou forem eliminados).

2. Vitória ao fim do tempo: se houver mais de um jogador ao fim da marcação de tempo, ganhará o jogador sobrevivente com mais Pontos de Vitória, segundo a tabela ao fim deste capítulo.

Contagem do Tempo

A contagem do tempo funciona parecida ao modo Exploração, com a diferença que OS MODIFICADORES NÃO SÃO UTILIZADOS NESTE MODO!!

Ainda, quando o contador de tempo chega ao símbolo de Maldoblarkus, cada jogador terá um último turno e então o jogo acaba e os pontos de vitória são contados para se decidir o vencedor.

Jogando - Modo Hegemonia

Este modo é jogado de maneira semelhante ao Modo Exploração, com as seguintes modificações:

Turno de Jogo

Um turno de jogo deste modo é igual ao do Exploração, e consiste em:

1. Produção de Recursos
2. Fase de Manobras
3. Finalização e Passagem do Tempo

1 - Produção de recursos

Assim como no modo Exploração, o jogador deve produzir recursos (materiais, cristais e/ou moedas), de acordo com a(s) cidade(s) que controla. Marque a produção no tabuleiro de jogador.

2 - Fase de Manobras

Assim como no modo Exploração, esta é a parte principal do turno, onde um jogador irá se deslocar pelo mapa de exploração, revelar terrenos, enfrentar desafios e conquistar cidades.

Além das manobras do modo exploração, há algumas novas manobras que podem ocorrer neste modo, que estão em negrito na lista abaixo:

Com UMA MANOBRA, o jogador pode:

- A. Movimentar (Terrenos, Cidades, Desafios, **Combate entre exércitos, Cerco**)
- B. Recrutar
- C. Descansar em uma cidade
- D. Lutar mais um round de combate

O jogador também pode, sem consumir manobras:

- Dispensar tropas
- Construir em uma cidade
- Demolir uma construção
- Usar uma perícia, habilidade de uma unidade ou construção.

Terrenos

Terrenos funcionam da mesma maneira que o Modo Exploração. Locais especiais eventualmente revelados no mapa podem ser usados por qualquer jogador, independentemente de quem os revelou.

Cidades

Assim como no modo Exploração, o primeiro jogador a entrar numa cidade inexplorada pode pegá-la para si.

Quando um jogador deseja entrar em uma cidade de outro jogador, então temos as regras de **Cerco** (veja abaixo).

Se um jogador conquistar uma cidade do oponente, as construções do oponente ficam lá. Ele pode vir a recrutar unidades da facção inimiga (veja em Recrutamento, mais à frente). Os bônus daquelas construções também valem como se ele as tivesse construído.

Desafios e Combates «em aberto»

Desafios são enfrentados da mesma maneira que no modo Exploração. Entretanto, aqui, quando um exército está enfrentando

um desafio, o jogador ativo pode escolher entrar em um combate «em aberto» não para eliminar o desafio, mas sim para eliminar o exército do outro jogador!

Quando um comandante inimigo entra em um combate onde já há um exército de outro jogador, o desafio irá atacar sempre o exército do jogador ativo. Este, por sua vez, pode escolher não atacar o desafio, mas fazer seu dano no exército do outro jogador.

Se o exército de outro jogador for eliminado, o comandante derrotado, assim como no modo Exploração, deve ir para uma de suas cidades. Ainda, ele tem penalidades - veja ao lado.

O jogador remanescente no combate deve continuar o combate contra o desafio, normalmente, e pode derrotá-lo ou até fugir,

Fugir de um desafio onde não há outro herói não dá penalidades de Pontos de Comando. Neste caso, o inimigo também cura metade dos marcadores de dano.

Uma diferença importante deste modo é que, ao vencer um desafio, o jogador vencedor guarda a carta do desafio consigo, para contagem de pontos de vitória.

Combate entre Jogadores

Uma grande diferença entre o modo Exploração e o Hegemonia é a presença de combate entre exércitos inimigos! Aqui, quando dois exércitos se encontram, inicia-se um combate. Este combate pode ser em modo simplificado, ou em modo tático. Combates táticos adicionados a este modo dão a experiência do jogo completo, e valem muito a pena se os jogadores tiverem tempo para tal!

Quando dois comandantes inimigos ocupam a mesma casa do mapa, sempre inicia-se um combate.

Combates Simplificados entre Jogadores

Quando dois exércitos se enfrentam em combate simplificado, as regras são muito parecidas com o combate entre um exército e um desafio, com algumas modificações:

Uma das diferenças é a presença de Iniciativa. Caso o combate esteja acontecendo em uma cidade, o defensor sempre ataca primeiro. Senão, os jogadores devem, no início do round, jogar 2 dados (críticos contam 3). Role novamente em caso de empate. O maior total começa fazendo as ações com todas as suas unidades. Os danos dos ataques vão sendo somados. Danos que sejam explicitamente em um alvo podem ser aplicados em uma tropa específica.

Após o ataque do ganhador da iniciativa, o oponente distribui o dano, e então faz seus ataques, assim como no modo Exploração. O seu oponente distribui o dano, normalmente. Se nenhum jogador tiver fugido ou sido derrotado, o combate pode continuar.

Assim como no modo Exploração, para iniciar um novo round de combate, o jogador ativo deve gastar uma manobra. Se não puder, o combate entre heróis ficará «em aberto» como se fosse um combate contra um desafio!

Um jogador pode oferecer Vassalagem a outro pelo fim do combate, a qualquer momento (veja a seguir).

Fuga

Fugir de um combate contra um exército inimigo é algo muito penoso! A moral da tropa fica abalada, e recursos podem ser deixados para trás na fuga!

Um exército nunca pode fugir de uma Cidade que esteja sob cerco (veja abaixo)! Quando um comandante fugir de outro, faça os seguintes ajustes:

O comandante fugitivo perde 20 Pontos de Comando, pela quebra de moral de sua tropa. O comandante vencedor ganha 20 Pontos de Comando, com a moral elevada pela vitória!

O jogador fugitivo deve dar um recurso à sua escolha para o jogador do vencedor.

Após a fuga, o comandante fugitivo pode ser colocado imediatamente em uma de suas cidades, com seu exército restante. **Se ele não tiver cidades para onde fugir**, coloque o herói e seu exército remanescente em uma casa explorada e desocupada mais próxima do local do combate.

Derrota de um comandante

Se um dos exércitos for totalmente derrotado em combate contra o exército de outro jogador (todas as unidades forem eliminadas), o comandante derrotado agora é Vassalo do jogador vencedor (veja a seguir). Se o jogador dominou todos os outros jogadores, ele é o vencedor por Hegemonia.

B. Recrutar

O recrutamento de suas próprias unidades funciona da mesma maneira que no Modo Exploração. Neste modo, entretanto, um jogador pode vir a recrutar unidades de outra facção, se o jogador dominar uma cidade de um oponente com construções daquela facção ali (veja em Vassalagem, adiante).

TROPAS DE OUTRA FACÇÃO: Um jogador pode recrutar unidades de outra facção para seu exército, pagando seu custo. Porém, pelas tropas não estarem familiarizadas com um comandante estrangeiro, elas custam MAIS COMANDO naquele exército. Tropas independentes ignoram esta penalidade.

TROPAS DE OUTRA FACÇÃO CUSTAM 10 PONTOS DE COMANDO A MAIS PARA O COMANDANTE.

Dispensar Tropas

Siga as mesmas regras do Modo Exploração.

C. Descansar em uma cidade

Um jogador que está com um exército em uma de suas cidades pode gastar uma manobra para descansar ali. Cure todas as suas tropas, e recupere a energia de todas as suas unidades.

D. Lutar mais um round de combate

Como já explicado na seção de combate simplificado e desafios, para que um novo round seja iniciado em um combate, o jogador ativo deve gastar uma manobra.

Transferir recursos ou tropas

Neste modo, como é competitivo, heróis inimigos não podem transferir tropas nem recursos entre si. Já o Vassalos e Senhores (veja a seguir) podem trocar tropas e recursos entre si.

3. Finalização e Passagem do Tempo

A passagem do tempo se dá da mesma forma, porém:

OS MODIFICADORES DOS DESAFIOS NÃO SÃO APLICADOS NESTE MODO!

Isto quer dizer que os desafios vão possuir as mesmas características do início ao fim do jogo. Se o relógio chegar ao ícone de Maldoblarkus, cada jogador tem um último turno, e então a partida se encerra - veja em Pontos de Vitória.

Cercos

Quando um herói adentra uma cidade controlada por um oponente, e há um exército inimigo lá, um combate acontece, como descrito acima em «combates entre heróis». O comandante defende a cidade tem as seguintes vantagens:

- **Em Combate Simplificado:** ele terá a Iniciativa em todos os rounds. Além disso, pode colocar **duas torres** (com atributos de modo simplificado) em seu exército. Estas torres não contam para seu total de Pontos de Comando.

- **Em Combate Tático:** o jogador que defende sua cidade pode colocar **duas torres** (com atributos táticos), **um portão e dois muros** em seu tabuleiro. Estas torres e muros não contam para o seu total de Pontos de Comando. Ele terá a Iniciativa em todos os rounds.

Quando não há um exército do oponente na cidade, o dono da cidade pode escolher: ele pode **abdicar da cidade**, e passá-la ao invasor, pode **aceitar se tornar Vassalo** do invasor, **ou então aquela cidade passa a estar sob cerco.**

No início de cada turno do dono de uma cidade que estiver sob cerco, o jogador sob cerco pode novamente escolher abdicar da cidade ou se tornar Vassalo do jogador atacante. Se ele não abdicar da cidade nem aceitar a vassalagem, ele perde 20 Pontos de Comando. Se o comandante, pela penalidade acima, vier a ter seus Pontos de Comando zerados, seu exército debanda e ele sai de jogo.

Se o comandante da facção da cidade chega à sua cidade, um combate acontece normalmente, com todas as vantagens para o defensor da cidade, como acima.

Conquistando uma cidade

Quando um jogador conquista uma cidade de outro jogador, ele ganha 20 Pontos de Comando. Ele pode oferecer Vassalagem à facção da qual dominou a cidade. Se o oponente não aceitar a vassalagem, ele pega a cidade para si e ainda 3 recursos à sua escolha, do jogador dominado.

Vassalagem

Durante um combate simplificado, ao dominar uma cidade inimiga, ou ainda ao conquistar a base em um combate tático, um jogador pode tornar-se vassalo de outro.

O jogador vassalo pode ficar com seu comandante e exército restante, e continuar na partida. Se ele perdeu todas as tropas, seu exército pode ser iniciado do zero.

O Senhor não pode atacar mais o Vassalo, de nenhuma maneira. O jogador vassalo pode continuar a jogar, derrotar desafios. Ele continua acumulando pontos de vitória, e pode até vir a ser o vencedor da partida.

REBELDIA: O Senhor não pode atacar o Vassalo. Porém, o Vassalo pode vir a trair seu Senhor. Caso vassalo entre em combate contra um exército do senhor, ou cerque uma cidade dele, quebra-se as regras de vassalagem - porém há um preço alto. Se o jogador que era vassalo for novamente derrotado, ele estará fora de jogo definitivamente, e quem o derrotar ganhará 10 pontos de vitória adicionais!

TRIBUTO: No início de cada um de seus turnos, o Vassalo deve dar ao Senhor, como tributo, um recurso à escolha do Senhor.

CIDADES DO VASSALO: A(s) cidade(s) do vassalo continuam em seu poder, e ele pode continuar recrutando tropas lá normalmente. Já o Senhor também pode recrutar tropas na(s) cidade(s) de seu vassalo - porém lembre da penalidade dos exércitos de facção diferente de um comandante.

Pontos de Vitória

Se o tempo chegar ao final neste objetivo, some os pontos de vitória de cada jogador, de acordo com os valores a seguir:

- Desafio vencido: +4 pontos cada
- Construções: +1 ponto por módulo.
- Unidade de Elite no exército: +1 ponto cada.
- Cidade controlada: +5 pontos cada.
- Cidade sob cerco: -5 pontos
- Estar cercado uma cidade: +3 pontos
- Ter um vassalo: +5 pontos cada
- Ter vencido um Traidor: 5 pontos

Modo Combate Tático

«VOCÊ PODE JUNTAR MUITAS PESSOAS COM ESPADAS, PORÉM PODE NÃO JUNTAR UM EXÉRCITO. UM SOLDADO É MAIS QUE ALGUÉM COM UMA ARMA NA MÃO - O SOLDADO QUE É A ARMA, NÃO O QUE ELE SEGURA. SOLDADOS JUNTOS NÃO SÃO UM PELOTÃO, SÃO UM BANDO, POUCO MAIS ORGANIZADOS QUE UMA NUVEM DE GAFANHOTOS. É PRECISO LIDERANÇA, E TÁTICA, PARA QUE UM VERDADEIRO PUNHADO DE GUERREIROS SE TORNE UM EXÉRCITO.»

- ALICE SAITTA, A ESTRATEGISTA

Este modo, ao contrário dos anteriores, entra a fundo nas batalhas entre os exércitos. Cada movimento, cada ação feita importa para a vitória! Ele se desenrola nos terrenos modulares hexagonais, e cada unidade se desloca e age de maneira única.

Além de poder ser jogado isoladamente, como um modo de jogo, ele pode também ser atrelado ao Modo Hegemonia, toda vez que dois exércitos se encontram em combate.

Jogadores

Este modo pode ser jogado com 2 a 4 jogadores, de maneira competitiva.

Objetivo

O jogador que conseguir eliminar seu(s) oponente(s) é o vencedor. Existem duas maneiras de ser eliminado do jogo:

Aniquilação

Se um jogador perder todas as suas unidades, ele está eliminado do jogo.

Captura da Base

Se, a qualquer momento:

- a base tiver sido destruída (tiver tomado 10 danos) E
- o oponente tiver pelo menos uma tropa naquela base E
- o defensor não tiver nenhuma tropa nela, o defensor é eliminado.

Se o jogo estiver sendo jogado em 3 jogadores, a eliminação de um deles não acaba com a partida. Veja mais à frente em Vassalagem.

Setup

Para um jogo em Modo Combate Tático «puro», siga o setup abaixo. Para jogo de combate tático combinado com o Hegemonia, passe ao final desta seção.

- O primeiro jogador escolhe sua facção e pega todas as cartas de tropas e heróis daquela facção para poder escolher seu exército. Num jogo com 4 jogadores, um dos jogadores deve jogar com Melkizedek (veja na seção dele).

- Dentre os comandantes básicos da sua facção, cada jogador escolhe um para ser seu comandante e coloca-o à sua frente.

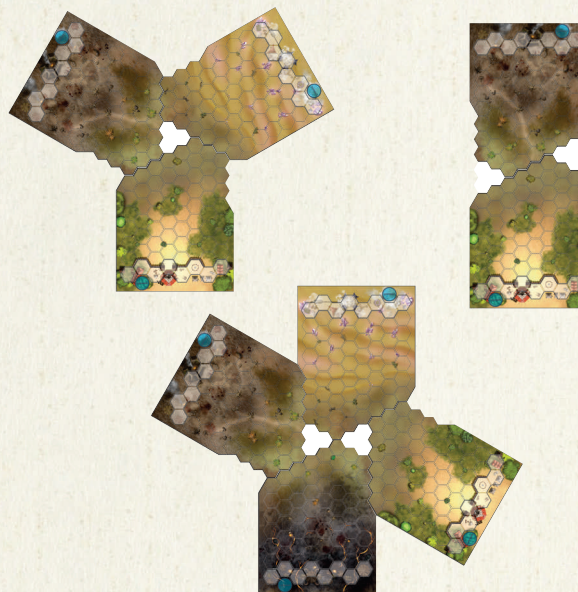
- Some 100 Pontos de Comando a cada comandante. Para jogos mais complexos e maiores, os jogadores podem acordar em montar exércitos maiores, somando 150, 200 ou até mais pontos. Também é possível escolher comandantes Elite, em comum acordo.

- Organize os marcadores por tipo e deixe-os disponíveis para todos os jogadores, próximos ao mapa. Organize também os tiles de elementos de mapa e muros. Deixe os dados disponíveis.

- Pegue o baralho de perícias e deixe à disposição de todos os jogadores. Faça o mesmo com o baralho de Itens.

Montagem do Tabuleiro

- Cada jogador pega o tabuleiro hexagonal modular referente à sua facção. Veja abaixo como montá-los. Para os espaços brancos, se os jogadores desejarem, podem escolher um ou mais elementos de mapa especial em comum acordo. Senão, coloque use apenas elementos de mapa neutros. Elementos mapa especiais possuem borda amarela e cartas correspondentes.



- O jogador que escolheu a facção primeiro, agora também escolhe UM tile de elemento de mapa (com borda verde) e coloca-o no tabuleiro. A colocação de elementos de mapa segue as seguintes regras:

Elementos de mapa não podem ser colocados dentro da base, nem adjacentes à base de nenhum jogador.

Elementos de mapa não podem ser colocados adjacentes a outro elemento de mapa.

- O(s) outro(s) jogadores escolhem, sequencialmente cada um, um elemento e colocam no mapa. A escolha se repete mais uma vez (cada jogador coloca 02 elementos de mapa em jogo).

Montagem do exército e elementos de base:

- Cada jogador pega a carta da sua Habilidade de Base.

- Ainda, os jogadores podem escolher tiles de elementos de base: muros, torres e portões. Eles podem ser colocados adjacentes à própria base, outros elementos de base ou de mapa, porém nunca dentro da base ou no tabuleiro de outro jogador. Lembre-se que elementos de base possuem custo em Pontos de Comando!

- Agora, cada jogador deve escolher, dentre as tropas de sua facção, aquelas que deseja para seu exército. Ao contrário dos modos Exploração e Hegemonia, não há recursos para comprar as tropas. A única restrição para a montagem dos exércitos é o total de Pontos de Comando do comandante.

- Para escolher uma tropa, o jogador pega a sua carta e coloca-a à sua frente, ao lado do seu herói, formando uma fileira. Pega também a miniatura correspondente à carta, e coloca-a, por enquanto, em cima da carta.

- Se Melkizedek estiver jogando, os jogadores devem alternar o recrutamento das suas tropas. Na vez de Melkizedek ele pode escolher recrutar uma tropa de qualquer facção, ou tropas independentes.

- Cada jogador, se quiser, pode adicionar itens também ao seu exército - eles também não tem custo, mas consomem Pontos de Comando. O jogador que escolheu a facção primeiro é o último a escolher itens, se mais de um jogador quiser o mesmo item da pilha.

- Ao pegar unidades com energia, o jogador já pode pegar os marcadores de energia correspondentes e colocá-los no canto superior esquerdo da carta da unidade.

- Escolhendo perícias: cada jogador agora deve escolher as perícias das suas unidades. O jogador que escolheu a facção por último, começa escolhendo a primeira perícia. Então, cada jogador escolhe duas perícias por vez, até que tenha escolhido todas as perícias de suas unidades.

- Disposição dos exércitos: cada jogador coloca as miniaturas de suas unidades no mapa, dentro do espaço da base. Se houver mais unidades do que espaços livres na base, o jogador pode colocar as unidades excedentes nos espaços adjacentes à base.

- Os comandantes são colocados em sua casa especial no mapa, ficam de longe dando ordens e usando suas habilidades e perícias, não possuem vida nem deslocamento, e não podem tomar dano dos exércitos ou de outros heróis.

- **Opcional - Condições de Campo:** se os jogadores quiserem, podem usar o baralho de Condições de Campo.

Início do Jogo

- Após a montagem de todos os exércitos, o jogo pode começar!

Jogo combinado Hegemonia / Combate Tático

Neste caso, pule a montagem dos exércitos. Serão usados os comandantes e tropas que os jogadores já possuem.

CERCO: Caso o combate seja em uma cidade, o defensor da cidade pode adicionar duas torres, dois muros e um portão ao seu tabuleiro! Estes elementos não contam em seu total de Pontos de Comando! Ele ainda terá Iniciativa em todos os rounds.

Jogando - Modo Combate Tático

Este modo é jogado em Rounds que se sucedem até um jogador ser vitorioso (todos os outros serem eliminados ou se tornarem seus vassalos).

Caso o jogo seja combinado com o modo Hegemonia, lembre-se que para que um round, a partir do segundo, seja iniciado, é necessário usar uma manobra do jogador!

Round de Combate Tático

Cada round é composto por:

1. Preparação
2. Iniciativa
3. Fase de ações
4. Fim do round

1 - Preparação

Nesta etapa, todos os jogadores preparam todas as suas unidades.

2 - Iniciativa

Cada jogador deve, nesta etapa, jogar dois dados e somar os valores. Críticos possuem valor 3. O jogador com o maior total terá a primeira ação na fase seguinte. Se houver empate, jogue novamente até desempatar.

Se for um jogo combinado com modo Hegemonia e um dos jogadores estiver defendendo uma Cidade, o defensor sempre ganha a iniciativa.

3 - Fase de Ações

Esta é a principal fase round. Aqui, os jogadores irão se revezar, fazendo ações com suas unidades alternadamente, até que todas as unidades estejam exaustas. O jogador que ganhou a Iniciativa começa fazendo a primeira ação com uma de suas unidades.

Apenas unidades preparadas podem fazer ação. Após uma unidade fazer sua ação, aquela unidade fica exausta.

Com sua ação, os **COMANDANTES** podem:

- **Usar uma habilidade** ou uma **perícia**
- **Recuperar Energia** (1 ponto).
- (somente em conjunto com o Modo Hegemonia - **Fugir**)

Já as **TROPAS**, com sua ação, podem:

- **Somente Mover**
- Mover / **atacar**
- Mover / **usar uma habilidade ou perícia**
- Mover / **recuperar um ponto de energia**
- **Defender**

O movimento é opcional e pode ser feito antes ou depois do restante da ação!

Movimento

Quando uma unidade se move, ela pode se deslocar um número de casas igual ao seu deslocamento no mapa, em qualquer direção.

Uma unidade não pode passar em um espaço do tabuleiro ocupado por outra unidade, a não ser que ela seja Voadora. Elementos de mapa podem alterar o movimento. Alguns impedem o movimento de unidades não voadoras; outros requerem 1 ponto a mais de movimento para passar pelo espaço. Por exemplo, uma unidade com 2 pontos de deslocamento gasta os 2 pontos para entrar num espaço de Lamaçal. Se uma unidade não tem deslocamento suficiente, ela não pode entrar naquele espaço.

Somente Mover

Se uma unidade escolhe somente se mover, **aumente seu deslocamento em 1 ponto** para aquele movimento. Por exemplo, uma unidade com deslocamento 2 pode se mover 3 espaços no mapa.

Fugir

Em um jogo combinado de Modo Hegemonia com Combate Tático, um jogador pode Fugir do combate com a ação de seu comandante. Veja as consequências naquele modo.

Atacar

Uma tropa pode atacar, tanto antes quanto depois de fazer seu movimento. Quando uma tropa decide atacar uma tropa inimiga, siga estes passos:

- a. Alcance
- b. Rolar dados de Ataque
- c. Efeitos de Crítico e Soma
- d. Defesa e Dano

a. Alcance

Existem dois tipos de ataque: corpo-a-corpo (símbolo de espada: ) e à distância (símbolo de arco e flecha: ). Para atacar uma unidade inimiga com um ataque corpo-a-corpo, o atacante deve estar num espaço adjacente ao seu alvo.

Para atacar uma unidade à distância, o alvo deve estar dentro do alcance do atacante. O alcance é o número inferior/direito do ícone.

Flanquear

Se houver dois aliados, em lados opostos e adjacentes ao alvo durante o ataque de algum deles, o alvo está flanqueado. O atacante recebe um bônus de +1 dado de ataque!



Flanco:
Há um aliado (azul) diametralmente oposto ao alvo (vermelho); o atacante (verde) ganha +1d no ataque

No exemplo abaixo, os Elfos Arqueiros (ataque à distância 1d / alcance 4) podem atacar tanto os Goblins Esfaqueadores, que estão adjacentes, quanto os Goblins Atiradores, que estão a 3 espaços deles.

Os Goblins Esfaqueadores podem atacar os Arqueiros Arcanos (ataque corpo-a-corpo), já que os Arqueiros estão adjacentes. Já os Goblins Atiradores (ataque à distância 1d / alcance 2) não podem atacar os Arqueiros Arcanos, já que eles estão a 3 espaços, e seu alcance é apenas 2.

Tropas de Longo Alcance não podem atacar inimigos adjacentes.



b. Rolar dados de Ataque

Se o alvo estiver no alcance (ou adjacente, num ataque corpo-a-corpo), o atacante joga os dados de ataque e soma o total de dano.

c. Efeitos de Crítico e soma

O atacante resolve os efeitos de crítico e soma o total de ícones de dano do ataque.

d. Defesa e Dano

Subtraia a Defesa do alvo do total de danos do ataque, e aplique o resto dos danos no alvo. Verifique se o alvo foi destruído.

Atacando a base de um oponente

As bases neste modo possuem 10 pontos de vida, e zero de Defesa. Para que uma base seja atacada, observe o seguinte:

- Tropas com dano CORPO-A-CORPO podem fazer dano na base se estiverem DENTRO do espaço branco.
- Tropas com ataque À DISTÂNCIA podem fazer dano na base se seu alcance chegar no espaço branco da base.
- Efeitos de Perícias: bases podem ser atingidas se houver um aliado a 5 espaços dela (veja «Névoa de Combate», abaixo).

Usar uma habilidade ou perícia

Quando uma tropa ou comandante usa uma habilidade ou perícia, ele deve gastar a quantidade de Energia necessária, e resolver seu efeito. Lembre-se que no combate tático, valem os efeitos ligados ao ícone de hexágono ().

Névoa de Combate - alcance das perícias

Muitas perícias e habilidades geralmente não listam um alcance. Um jogador pode usar perícias em qualquer das suas unidades próprias. Porém, para pegar alvos inimigos, o alvo deve estar **A PELO MENOS 5 ESPAÇOS DE UMA TROPA ALIADA OU DA BASE DA TROPA** que usa a perícia! Se a perícia puder ser usada em comandantes adversários, para que isso seja feito é necessário haver um aliado a pelo menos 5 espaços da base daquele comandante.

Lembre-se que uma tropa pode se movimentar antes ou após usar uma habilidade ou perícia.



Nesta situação, Nummb poderia lançar Mísseis Mágicos no Goblin adjacente ao Soldado, porém não nos Goblins Atiradores, pois eles estão a mais de 5 espaços de distância de qualquer aliado.

Recuperar um ponto de Energia

Tanto as tropas quanto os comandantes podem, como sua ação, recuperar um ponto de Energia. As tropas, além disso, podem se mover.

Defender

Uma tropa pode escolher se Defender como sua ação. Ela não pode se movimentar, e sua Defesa aumenta em 1 ponto.

Exaustão

Após uma unidade realizar sua ação, ela fica exausta. Indique isso deslocando sua carta um pouco para cima na fila em relação às unidades preparadas.

Lembre-se que a exaustão somente ocorre após o fim da ação tomada, então uma unidade que use uma perícia que tenha como alvo uma unidade preparada, pode usá-la em si mesma (se todas as outras condições forem cumpridas, obviamente).

Os jogadores seguem fazendo ações com suas unidades até que todas fiquem exaustas.

4 - Fim do Round

Quando todas as unidades, de todos os jogadores, estiverem exaustas, o round acaba. Todos os efeitos que duram um round ou «até o fim do round», terminam. Um novo round se inicia, e o combate se desenrola em rounds sucessivos até que uma das condições de vitória sejam alcançadas.

MODO COMBINADO COM HEGEMONIA - PASSAGEM DO TEMPO: Em jogo combinado Tático + Hegemonia, para que um novo round se inicie, é necessário que o jogador atual use mais uma manobra. Se o jogador não possui mais manobras, o combate fica «em aberto». Deixe o tabuleiro montado com todas as tropas, e seus danos.

Vassalagem

Em mais de dois jogadores, quando um jogador é derrotado por CAPTURA DE BASE, ele não é eliminado, mas continua em jogo. O jogador que dominou a sua base é agora seu Senhor, e ele é seu Vassalo. As unidades do Vassalo continuam em jogo e ambas as bases são consideradas tanto do Senhor quanto do Vassalo - o outro jogador precisa dominar as duas para ganhar, e as vantagens delas, se houver, contam tanto para as unidades do Senhor quanto do Vassalo. Se juntos eles eliminarem o(s) outro(s) jogador(es), o Senhor vence a partida. O Senhor não pode atacar as tropas do Vassalo.

TRAIÇÃO: o Vassalo pode vir a trair seu Senhor. Caso ele ataque ou cause dano à base ou a uma tropa de seu Senhor, quebra-se as regras de vassalagem, porém se o jogador que era vassalo for novamente derrotado, ele estará fora de jogo definitivamente.

Cenários Táticos

«SOMENTE UM TOLO SE AVENTURA CONTRA UM PREDADOR SEM O MÍNIMO DE PREPARAÇÃO. UMA CAÇADA É UM JOGO, UM DESAFIO ENTRE A CAÇA E O CAÇADOR.»

- TELPERYN, A CAÇADORA.

Neste modo, os exércitos dos jogadores enfrentarão, em modo solo ou cooperativo, os grandes guardiões das chaves do modo Exploração, ou o arqui-inimigo Maldoblarkus! O combate se dará no tabuleiro hexagonal modular, e as ações dos inimigos serão regidas por cartas de automação.

Jogadores

Este modo pode ser jogado solo, com 2 ou 3 jogadores, de maneira cooperativa. É recomendado que todos estejam familiarizados com o modo de Combate Tático.

Setup a partir do modo Exploração

Caso o jogo esteja sendo desenvolvido a partir do modo Exploração, utilize os exércitos montados de cada jogador.

Disponha os tabuleiros modulares como no modo Combate Tático, de acordo com a descrição de cada cenário.

Monte o exército do(s) jogador(es) nas respectivas bases, e coloque a miniatura do inimigo a ser enfrentado no centro do mapa, ou onde indicado no cenário.

Pegue a carta do inimigo, referente ao modo tático (com símbolo de hexágono ) e deixe à mostra. Coloque também, ao seu lado, a carta de automação correspondente a ele. Coloque quaisquer elementos de mapa que o cenário indicar.

Setup dos cenários

Caso os jogadores queiram jogar o cenário de maneira isolada, além da montagem como acima, os jogadores devem escolher um comandante e montar exércitos, como no combate tático.

- Montagem do Tabuleiro - **Cenários 1 a 6**: veja abaixo a montagem dos tabuleiros e elementos especiais para 1/2 e 3 jogadores. Monte os tabuleiros como no combate tático, e então posicione os elementos descritos.

- Montagem dos Exércitos: Cada jogador escolhe sua facção e monta seu exército como no modo Combate Tático (veja anteriormente). Nos cenários não há elementos de base.

- Escolha as perícias, coloque as energias nas unidades e coloque as miniaturas dos exércitos nas suas respectivas bases.

- Coloque a carta do inimigo a ser enfrentado ao lado do tabuleiro, em conjunto com a sua carta de automação.

- Coloque o inimigo conforme a descrição do cenário.

- Início do Jogo: Após a montagem de todos os exércitos, o jogo pode começar!

Objetivo

O objetivo do(s) jogador(es) é derrotar o inimigo!

Cartas de Inimigo Tático

As cartas de Inimigo que serão utilizadas neste modo estão identificadas com símbolo hexagonal () e nas costas a indicação de Inimigo Tático.

Elas diferem das cartas de combate simplificado por possuírem Deslocamento e indicação de Ações em vez de um ataque simples.



Jogando - Modo Cenários Táticos

Este modo é jogado em rounds como no combate tático. Segue a sequência de um round:

Round de Combate Tático

1. Preparação
2. Iniciativa.
3. Fase de ações
4. Fim do round

1 - Preparação

Nesta etapa, todos os jogadores preparam todas as suas unidades e heróis. Prepare também o inimigo.

2 - Iniciativa

Cada jogador deve, nesta etapa, jogar dois dados e somar os valores. Críticos possuem valor 3. Jogue também dados para o inimigo. Se o inimigo ganhar, ele começa com a ação; se um jogador tiver o maior total, ele total terá a primeira ação na fase seguinte. Se houver empate, o inimigo joga primeiro.

3 - Fase de Ações

Esta é a principal fase round. Aqui, os jogadores e o inimigo irão se revezar, fazendo ações.

Os jogadores irão fazer como no modo Combate Tático, usando suas unidades para fazer ações. Assim como no modo Combate Tático estas são as ações possíveis:

Com sua ação, os **COMANDANTES** podem:

- Usar sua habilidade ou uma perícia
- Recuperar 1 ponto de Energia.
- (somente em conjunto com o Modo Exploração - Fugir)

Já as **TROPAS**, com sua ação, podem:

- Mover somente
- Mover / atacar
- Mover / usar uma habilidade ou perícia
- Mover / recuperar um ponto de energia
- Defender

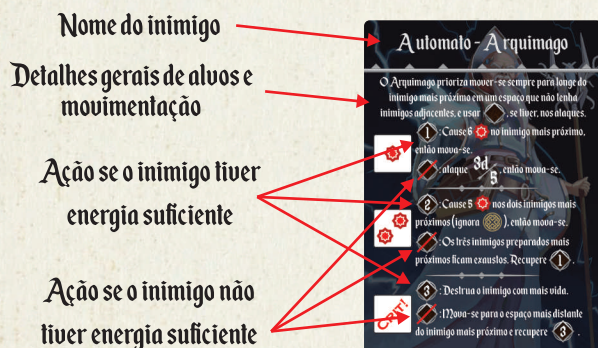
O movimento pode ser feito antes ou depois do restante da ação!

A movimentação, ataques e uso de perícias pelos exércitos seguem as mesmas regras do modo Combate Tático.

Automação do inimigo

O inimigo, por sua vez, fará uma ação de acordo com a sua carta de automação. Para isso, na sua vez de agir, um jogador jogará um dado, verá o resultado, e irá fazer a ação de acordo com o que a carta de automação manda. Caso o inimigo possua mais de uma ação, ele faz uma delas, os jogadores fazem uma ação, o inimigo faz outra ação, os jogadores uma ação, e assim por diante.

Carta de Automação de Inimigo



Na parte de cima da carta, há uma explicação dos alvos prioritários daquele inimigo, e do comportamento geral de sua movimentação. O inimigo irá sempre tentar cumprir o que está descrito, a não ser que a própria ação diga para fazer o contrário, ou ele esteja impossibilitado de fazê-lo. Sempre que houver dois ou mais alvos com a mesma prioridade, os jogadores escolhem o alvo.

Alguns inimigos possuem energia e ataques que a consomem. Nestes ataques, haverá a listagem de dois efeitos: um com um valor de energia - que será utilizado sempre que o inimigo possuir aquela quantia de energia disponível. Faça o ataque e reduza a energia do inimigo. Se ele não puder fazer o ataque com energia, automaticamente ele deve fazer o outro ataque, que não consome energia.

Por exemplo, se o Arquimago tira 1 no dado, e possui ao menos 1 ponto de energia, ele causa 6 danos no inimigo mais próximo, se move, e perde 1 ponto de energia. Se ele não possuir 1 ponto de energia, ele ataca com 3 dados, com alcance 5, e então se move.

4 - Fim do Round

Quando todas as unidades de todos os jogadores e o inimigo estiverem exaustos, o round acaba. Todos os efeitos que duram um round ou «até o fim do round», terminam.

Em um cenário «puro», um novo round começa automaticamente. Em conjunto com o modo Exploração, deve-se gastar uma manobra para continuar, ou deixar o combate «em aberto».

Cenário 1: Toca de Wurkyx

Objetivo

Destruir Wurkyx

Layout do Tabuleiro e Regras Especiais

- Elemento de mapa especial: Toca de Dragão
- Coloque mais 2 elementos de mapa em cada parte do tabuleiro, à escolha dos jogadores.
- Coloque Wurkyx adjacente à sua toca.
- Enquanto Wurkyx estiver no tabuleiro, a Toca de Dragão não possui ataques ou contra-ataque, mas pode ser atacada por unidades que «entrem» nela.
- Quando Wurkyx estiver com menos da metade de sua vida restante, ele irá tentar retornar à sua toca para se curar. Não jogue dados de automação; ao invés disso, Wurkyx voa em direção à toca, até chegar nela. Quando ele chegar nela, retire sua miniatura do tabuleiro. A toca volta a ter ataques e Contra-Ataque. Wurkyx está «na toca».
- Enquanto Wurkyx estiver «na toca», ele não pode ser atacado. A toca ganha novamente seu ataque/contra-ataque.
- No início de cada turno em que Wurkyx estiver «na toca», cure 3 dele. Se ele se curar totalmente, ou se a toca for destruída, volte sua miniatura ao tabuleiro em um espaço adjacente à toca, que esteja livre, e volta a agir normalmente.
- Você pode usar Condições de Campo, se quiser (veja no capítulo específico).

Recomendação dos exércitos

- 1 jogador: Exército de 100 pontos + PC do comandante.
- 2 jogadores: Exércitos iguais aos PC do comandante, cada.
- 3 jogadores: Exércitos de PC-30 do comandante, cada

Cenário 2:

A Torre do Arquimago

Objetivo

Destruir o Arquimago

Layout do Tabuleiro e Regras Especiais

- Elemento de mapa especial: Torre de Mago;
- Coloque, em cada tabuleiro, mais dois elementos de mapa neutros, à sua escolha (lagos, lama, florestas, etc).
- Inimigo: Arquimago. Não o coloque no mapa no início do jogo (veja abaixo).
- Quando a Torre estiver com menos da metade de sua vida, o Arquimago irá aparecer em um espaço adjacente a ela, que esteja livre, e irá então fazer sua primeira ação.
- Coloque, em cada tabuleiro, mais dois elementos de mapa neutros, à sua escolha (lagos, lama, florestas, etc).
- Você pode usar Condições de Campo, se quiser (veja no capítulo específico).

Recomendação dos exércitos

- 1 jogador: Exército de 100 pontos + PC do comandante.
- 2 jogadores: Exércitos iguais aos PC do comandante, cada.
- 3 jogadores: Exércitos de PC-30 do comandante, cada

Cenário 3: A Tumba do Anjo Caído

Objetivo

Destruir o Anjo Caído

Layout do Tabuleiro e Regras Especiais

- Elemento de mapa especial: Cemitério Maldito. Separe as minis 2D de Zumbis.
- Coloque mais 2 elementos de mapa em cada parte do tabuleiro, à escolha dos jogadores.
- Coloque o Anjo Caído dentro da peça do Cemitério. O Anjo Caído não irá agir até ser atacado ou sofrer um dano. Quando isso acontecer, ele age imediatamente naquele round, e então normalmente nos rounds subsequentes.
- Na ordem da iniciativa, o Anjo Caído sempre irá agir após os Zumbis criados no Cemitério (veja abaixo).

Zumbis:

- Lembre-se que os zumbis possuem 1 vida apenas, 1 de Defesa, 2 de Deslocamento, e seu crítico é 2. Eles irão se mover sempre em direção ao inimigo mais próximo e atacar, como sua ação.
- Os zumbis fazem as ações após os jogadores, e em conjunto: mova-os todos, e ataque alvos comuns somando os dados de dano.

Recomendação dos exércitos

- 1 jogador: Exército de 100 pontos + PC do comandante.
- 2 jogadores: Exércitos iguais aos PC do comandante, cada.
- 3 jogadores: Exércitos de PC-30 do comandante, cada

Cenário 4: A Esfinge

Objetivo

Destruir a Esfinge

Layout do Tabuleiro e Regras Especiais

- Elemento de mapa especial: Fortaleza. Neste cenário, ele será considerado uma «ruína», sem efeito e intransponível. A Esfinge priorizará, em seu movimento, ficar voando em cima dos espaços intransponíveis da Fortaleza.
- Elementos adicionais: cerque a fortaleza com muros, a fim de que ela fique totalmente cercada.
- Inimigo: Esfinge. Coloque-a voando num espaço da Fortaleza.
- Coloque, em cada tabuleiro, mais três elementos de mapa neutros, à sua escolha (lagos, lama, florestas, etc).
- A Esfinge irá ficar nas ruínas da Fortaleza, sem se mover, utilizando seus ataques, até que ela ou os muros que cercam as ruínas sejam atacados. Ignore as movimentações até lá.
- Após ser atacada, ela seguirá sua carta de automação normalmente.

Recomendação dos exércitos

- 1 jogador: Exército de 100 pontos + PC do comandante.
- 2 jogadores: Exércitos iguais aos PC do comandante, cada.
- 3 jogadores: Exércitos de PC-30 do comandante, cada

Cenário 5: Culto de Legião

Objetivo

Destruir Legião

Layout do Tabuleiro e Regras Especiais

- Elemento de mapa especial: Ruínas Malditas.
- Inimigo: Legião. Coloque-o adjacente às Ruínas Malditas.
- Coloque, em cada tabuleiro, mais dois elementos de mapa neutros, à sua escolha (lagos, lama, florestas, etc).
- Coloque três marcadores de objetivo junto às Ruínas Malditas. Estes marcadores representam Cultistas. Cada um tem vida 3, e não possui defesa nem deslocamento. Eles possuem uma ação apenas, que é curar  de Legião, no fim do round.

Recomendação dos exércitos

- 1 jogador: Exército de 100 pontos + PC do comandante.
- 2 jogadores: Exércitos iguais aos PC do comandante, cada.
- 3 jogadores: Exércitos de PC-30 do comandante, cada

Cenário 6: Maldoblarkus

Objetivo

Destruir Maldoblarkus!

Layout do Tabuleiro e Regras Especiais

- Use Comandantes Elite.
- Elemento de mapa especial e inimigo: Portal Ativado, com Maldoblarkus nele.
- Coloque, em cada tabuleiro, mais um elemento de mapa neutro, à sua escolha (lagos, lama, florestas, etc).
- Coloque três marcadores de objetivo a dois espaços de distância do portal, um em cada tabuleiro. Eles representam cristais energéticos que nutrem o portal, e possuem vida 5 e defesa 0. Enquanto nenhum deles for destruído, o Portal estará ativo com os seguintes efeitos:

- **CONEXÃO INFERNAL:** no fim de cada round, se houver menos de três Demônios Menores em jogo, coloque um no portal. Estes demônios possuem vida 3, defesa 1, ataque à distância 1d/3 e deslocamento 3. Eles irão sempre se deslocar até o primeiro espaço de onde possuem alcance ao inimigo mais próximo e atacar, no fim do round (mesmo no turno onde foram invocados).

- **AURA ARDENTE:** Para cada cristal objetivo ainda em jogo, cause  no inimigo mais próximo àquele cristal (ignora defesa).

Após um cristal ser destruído, o portal ficará inativo e a Conexão Infernal deixa de estar ativa. A Aura Ardente continua ativa para os cristais ainda em jogo. Quando os três cristais forem destruídos, cause 6  em Maldoblarkus!

Recomendação dos exércitos

- 1 jogador: Exército de 200 + PC do comandante Elite.
- 2 jogadores: Exércitos de 80 + PC do comandante Elite, cada.
- 3 jogadores: Exércitos de PC dos comandantes Elite, cada

Melkizedek

«SOMENTE EU SOU DIGNO DE LEVAR O ESTANDARTE DO SUOREMO SENHOR EM THAERON! SE MALDOBLARKUS, AQUELE IMBECIL MUSCULOSO, ACHA QUE PODE TER ESTE PRIVILÉGIO, ELE ESTÁ MUITO ENGANADO!»

- MELKIZEDEK, DEVOTO DE ASHMOD



Melkizedek é um comandante independente que pode ser usado em diversos modos de jogo como um jogador adicional. Ele pode ser usado como quarto jogador, ou ainda pode ser usado no lugar de uma facção.

Como Melkizedek não é um líder de uma organização, ele deve recrutar unidades independentes, ou renegados das outras facções. Nos modos em que há construções de base, suas opções são bem restritas, mas ele possui uma mecânica de recrutamento assimétrica em relação às facções (veja a seguir e na ficha de consulta de Melkizedek que acompanha o jogo).

Em jogos cooperativos, Melkizedek irá se aliar a outras facções para frustrar os planos de Maldoblarkus. Em jogos competitivos, ele irá mostrar sua superioridade. Ainda, há um modo especial onde ele é automatizado e deve ser derrotado, senão tomará o lugar de Maldoblarkus como estandarte de Ashmod!

Jogando com Melkizedek como jogador - Modos Exploração e Hegemonia

Ao invés de pegar um tabuleiro de facção, pegue o tabuleiro de Melkizedek, e suas construções.

Além disso, as construções independentes (Guilda de Assassinos, Conciliábulo e Acampamento) ficarão com o jogador de Melkizedek.

Há duas diferenças importantes quando se joga com Melkizedek como um 4o. jogador:

Em 4 jogadores, cada jogador somente ganha 3 manobras no início de seu turno!

Em 4 jogadores, ao fim do turno de Melkizedek, NÃO ANDE O RELÓGIO de tempo!

Recrutando Renegados

Melkizedek é um personagem influente e sabe como conquistar seguidores. Com lábia (e também ouro e recursos) ele pode recrutar tropas de outras facções para seu exército.

No início do turno, jogue 2 dados e consulte a tabela de renegados. **Sem consumir manobras, mesmo se estiver fora de uma cidade**, Melkizedek recrutar UMA tropa da linha correspondente da tabela de renegados, conforme o resultado. A jogada de dados vale para o turno todo, mesmo que Melkizedek recrute mais de uma vez no turno.

Se ele não possui uma tropa daquele tipo em seu exército, a tropa será Básica. Se ele já possuir uma tropa daquelas em seu exército, ele poderá pagar o preço de recursos para transformá-la em Elite.

Veja que, no modo Exploração, se Melkizedek recrutar uma tropa importante para seu aliado, poderá atrapalhar o jogo ao invés de ajudar. No modo Hegemonia, esta é mais uma oportunidade para ele impor sua agenda!

Jogando com Melkizedek como jogador - Modos Combate e Cenários Táticos

Como Melkizedek não possui tropas próprias, uma modificação deve ser feita para que ele possa construir seus exércitos. Deixe com o jogador de Melkizedek os Bárbaros, Assassinos e Bruxos - somente ele poderá recrutá-los (se quiser).

Ainda, a escolha de exércitos deverá ser feita unidade-a-unidade, para que Melkizedek possa recrutar renegados de outras facções. Ele poderá escolher qualquer tropa, de qualquer facção, para montar seu exército, porém uma tropa por vez!

Melkizedek Autômato

Neste modo alternativo ao Exploração, Melkizedek tentará tomar as rédeas da invasão de Thaeron, para, no lugar de Maldoblarkus, comandar as hostes ardentes!

Jogadores

Este modo pode ser jogado solo, em 2 ou 3 jogadores.

Objetivo

Melkizedek deve ser parado antes do final do tempo. Se ele não for derrotado até lá, os jogadores perdem a partida.

Setup

- Escolha as facções, comandantes iniciais e cidades iniciais normalmente, como no modo Exploração.

- Pegue a carta de Melkizedek e coloque em uma área de jogo com espaço suficiente para adicionar seu exército. Pegue a ficha de Recrutamento de Renegados dele, para consultar o crescimento de seu exército.

- Melkizedek aprende as seguintes perícias: Pulo do Gato e Aura de Cura.

- Coloque a miniatura de Melkizedek em uma das cidades desocupadas.

- Coloque os marcadores de tempo de acordo com o número de jogadores.

Jogando

Os turnos dos jogadores irão se desenvolver da mesma maneira do Modo Exploração. Porém, Melkizedek alternará turnos, como se fosse um jogador, porém sem a passagem do tempo.

Quando chegar o turno de Melkizedek, ele jogará da seguinte forma:

Turno de Melkizedek Autômato

1. Recrutamento

2. Movimento e Destruição

3. Fim do turno e passagem do tempo

1 - Recrutamento

Melkizedek neste momento recruta uma das seguintes tropas, seguindo a ordem da esquerda para a direita, até o seu total de Pontos de Comando atual:

PC de cada tropa

Tropa	PC	Rank
	30	A
	40	A
	35	B
	40	B
	45	B
	35	A
	100	A

PC total do exército:

PC Total
30
70
105
145
190
225
325

→

Se a tropa a ser recrutada não estiver disponível, passe à próxima da lista. Se não houver mais tropas, volte ao começo da lista e recrute a primeira que estiver disponível. Se não houver, recrute uma tropa aleatória (embaralhe as tropas e compre uma)

O exército de Melkizedek somente pode ser enfrentado em combate simplificado. **IMPORTANTE:** O exército de Melkizedek não é afetado pelos modificadores do tempo, somente os desafios!!

2 - Movimento e Recursos

Se Melkizedek não estiver em combate contra um jogador, ele se move no tabuleiro, um número de casas de acordo com o número de jogadores (veja abaixo). Se ele estiver em combate, ele joga um round de combate e seu turno acaba.

- 1 JOGADOR = 2 CASAS / TURNO
- 2 JOGADORES = 4 CASAS / TURNO
- 3 JOGADORES = 3 CASAS / TURNO

DIREÇÃO DO MOVIMENTO: Melkizedek irá se mover **em direção à cidade não destruída mais próxima**. Se houver mais de uma, o(s) jogador(es) pode(m) escolher o seu alvo. Melkizedek ignora o Portal do Vale, até destruir as outras cinco cidades.

Pelo caminho, Melkizedek irá limpar os recursos e desafios que encontrar; descarte as fichas reveladas.

DESAFIOS e GUARDIÕES: Melkizedek vence todos os enfrentamentos contra desafios e guardiões. Descarte as fichas reveladas e adicione o bônus de Pontos de Comando a Melkizedek. Se Melkizedek vencer um guardião, ele pega a chave para si, sem efeito.

CIDADES DESOCUPADAS: Quando Melkizedek chega a uma cidade desocupada, ele irá destruí-la (veja abaixo). Ele irá escolher outra cidade não destruída mais próxima como seu próximo alvo.

CIDADES DESTRUÍDAS: Cidades destruídas não produzem mais recursos e todas as construções lá são perdidas. Quando Melkizedek destrói uma cidade, ele ganha +30 PC e a cada cidade destruída (siga a ordem, um bônus por cidade):

Aprende Aura de Cura > Evolui para forma Elite B > Aprende Bola de Fogo > Aprende Recuperação Arcana

CIDADES OCUPADAS: Melkizedek inicia um round de combate contra o exército defensor que está na cidade. O defensor, como no modo Hegemonia, possui duas torres (que não contam PC) e a Iniciativa no combate. Ele irá lutar um round de combate apenas, e o combate ficará «em aberto» após isso, se não terminar. Ele luta um round em cada turno próprio, se o combate permanecer.

3 - Fim do Turno

No fim do turno de Melkizedek, não passe o tempo nos relógios, simplesmente passe ao próximo jogador.

Batalhando contra Melkizedek

Ao batalhar contra Melkizedek, você enfrentará um exército, ao invés de um desafio apenas. Você deve seguir regras semelhantes ao combate entre jogadores, no modo simplificado, da maneira abaixo.

Se Melkizedek que iniciou o combate, ele jogará um round apenas, e então seu turno acabará. Para os jogadores, cada round necessita uma manobra, normalmente.

ORDEM DO TURNO FORA DE UMA CIDADE:

1. MELKIZEDEK: Melkizedek irá fazer o dano da sua habilidade (base ou elite) na tropa com menos vida. Adicionalmente, se ele evoluiu para Elite, ele irá lançar Bola de Fogo, se tiver Energia suficiente. Se ele não tiver Energia suficiente, irá gastar sua ação recuperando Energia.

Ele sempre irá utilizar as reações em caso de uma tropa receber o primeiro dano (Pulo do Gato) e no primeiro crítico (caso elite, Escudo Mágico), se tiver Energia para tal.

2. EXÉRCITO DE MELKIZEDEK: Jogue os dados de ataque de cada tropa do exército e some os danos.

3. DISTRIBUIÇÃO DO DANO: o jogador deverá distribuir este dano em seu exército, de maneira habitual.

4. ATAQUE DO EXÉRCITO DO JOGADOR: Após distribuir o dano, ele joga seus ataques normalmente, somando os danos.

5. DISTRIBUIÇÃO DO DANO NO EXÉRCITO DE MELKIZEDEK: Primeiro, reduza os danos de acordo com a Defesa das tropas dele. Depois, distribua o dano da maneira mais diluída possível, sem matar nenhuma tropa.

6. FINALIZAÇÃO: Assim como no modo Exploração, para iniciar um novo round de combate, o jogador ativo deve gastar uma manobra. Se não puder, o combate ficará em aberto.

Se Melkizedek iniciar seu turno em um combate «em aberto», ele irá batalhar apenas um round, e seu turno acaba.

ORDEM DO TURNO SE HÁ UM JOGADOR DEFENDENDO UMA CIDADE:

Neste caso, altere a ordem, o jogador joga antes:

1. ATAQUE DO EXÉRCITO DO JOGADOR
2. DISTRIBUIÇÃO DO DANO NO EXÉRCITO DE MELKIZEDEK
3. MELKIZEDEK
4. EXÉRCITO DE MELKIZEDEK
- 5 - DISTRIBUIÇÃO DO DANO NO EXÉRCITO DO JOGADOR
- 6 - FINALIZAÇÃO

Vencendo Melkizedek

Se você foi atacado por Melkizedek em uma cidade, e foi vencedor contra ele, você frustrou seus planos de expansão, mas não o derrotou definitivamente. Ele perde 30 Pontos de Comando, o que pode levá-lo a perder tropas. Cure as restantes e coloque o exército dele em uma cidade destruída. Nos turnos subsequentes, ele pode recrutar e se movimentar normalmente, de acordo com as regras anteriores, entretanto ELE NÃO ATACARÁ NOVAMENTE A MESMA CIDADE!

Se você derrotar Melkizedek em qualquer outro momento, que não em uma cidade atacada por ele, você vence o jogo! Se Melkizedek destruir todas as cidades, ele é vencedor da partida! Se o relógio chegar ao fim, Melkizedek também é considerado vencedor!

Cross-over: Breachers

BREACHERS FENDAS DE SEMPRETERNA

«SEMPRETERNA, THAERON... NÃO IMPORTA O NOME. ONDE HOVER UMA BRECHA, LÁ ENTRAREI E CORROMPEREI TODOS AOS MEUS DESÍGNIOS!»

- BAPHOMET, O LORDE DA RUÍNA

Neste capítulo, apresentamos um modo de jogo baseado no jogo Breachers: Fendas de Sempreterna, da Nat20 Games!

Ele é uma variação do modo Exploração, na qual tanto os guardiões das chaves quanto o inimigo final vieram do Breachers!

Dano Corrompido



Este modo de jogo utiliza um tipo especial de dano, chamado de Dano Corrompido, e identificado por marcadores pretos ao invés de vermelhos.

O dano corrompido conta como dano com as seguintes características adicionais:

- Todo dano corrompido ignora defesa;
- Dano corrompido não pode ser curado por perícias;
- Ao descansar em uma cidade, para que o dano corrompido seja curado, é necessário gastar 1 Cristal.
- Se uma tropa que tem dano corrompido morre em combate, ela é reanimada pela corrupção e entra no exército inimigo! Retire todos os danos corrompidos e coloque-a no exército inimigo (a quantidade de seu dano corrompido vira a vida restante dela).
- Uma tropa com dano corrompido PODE aumentar seu ataque em +1 dado! Se ela fizer isso, ela ganha +1 dano corrompido ao final do ataque!

Guardiões Corrompidos

A presença de Baphomet em Thaeron é suficiente para corromper os inimigos, e em especial, os gananciosos guardiões das chaves!

Neste cenário, os guardiões possuem formas alternativas. Ao encontrar uma ficha de guardião no mapa de exploração, ao invés de utilizar a face normal do guardião, você deve utilizar a face corrompida (indicada por um pentágono preto:).

Comandantes Breachers

Para salvar Thaeron da corrupção de Baphomet, três valorosos heróis de Sempreterna atravessam de seu universo e adentram o Vale das Cinco Cidades! Os heróis Uriel, Radakii e Rocks tomam o lugar dos comandantes de facções locais, para frustrar os planos de Baphomet e fechar o portal dimensional que o trouxe a este mundo!

Os comandantes Breachers não possuem facção própria. Para jogar com eles, você deve escolher uma das três facções normais do Campos de Batalha (Aliança, Horda ou Olho da Mente). As tropas e construções que o comandante usará serão as da facção escolhida.



Baphomet



Ao derrotar os cinco guardiões corrompidos e conseguir as chaves, os heróis Breachers poderão ir até o portal para selá-lo! Mas Baphomet irá os encontrar ali neste momento e batalhar com eles!

Baphomet é um inimigo de carta dupla, mas conta como um inimigo apenas (ao contrário do Hidragão, veja a seguir). Quando é a vez de Baphomet jogar, role um dado e veja o efeito correspondente. Se houver um ataque, jogue novos dados e resolva, normalmente.

Se Baphomet for derrotado, o(s) jogador(es) são vitoriosos! Do contrário, eles perdem a partida.

Breachers para Monstros & Tesouros XP

Além das cartas de jogo de Campos de Batalha, nesta caixa você encontrará 4 cartas adicionais, que não são usadas neste jogo, mas são novas cartas para serem usadas no jogo Monstros & Tesouros / XP!



Defesa de Torre

«BUM! SURPRESA!»

- BIZGR, SABOTADOR GOBLIN

Este modo é uma variação do modo de Cenários Táticos (quando jogado solo) ou do Combate Tático (quando jogado em dois ou mais jogadores).

Nele, um jogador assumirá o comando de uma base, representada pela Fortaleza, no centro do mapa tático composto pelos três tabuleiros. Ele terá um exército inicial, e deverá enfrentar sucessivas ondas de inimigos. Entre as ondas, ele poderá construir muros e torres, e fortificar seu exército. Se conseguir sobreviver até derrotar a última onda, ele será vencedor.

Jogadores

Este modo pode ser jogado solo, em 2 ou 4 jogadores.

Se jogado solo, o jogador será o defensor contra hordas automatizadas de inimigos. Em 2 jogadores, um jogador será o atacante e o outro, o defensor. Em 4 jogadores, um será o defensor, e os outros 3, atacantes em um time.

Objetivo

O objetivo do jogador defensor é sobreviver todas as ondas de ataque. Se houver um jogador atacante, seu objetivo é destruir a Fortaleza do defensor em 5 ondas!

Setup

- Escolha a facção defensora, e dela, o comandante defensor.
- Escolha a facção atacante (se for em dois jogadores, o atacante escolhe).
- Monte o tabuleiro tático com três partes e a Fortaleza no espaço central, e o comandante defensor em cima dela, para representar sua posição.
- Coloque os três comandantes da facção atacante, cada um no local de cada tabuleiro. Se houver jogadores os controlando, podem escolher agora.

Exército defensor - Jogador:

- Monte o exército inicial: o jogador defensor pode montar um exército inicial e colocar as miniaturas adjacentes à sua torre no centro do mapa. As seguintes restrições devem ser seguidas na montagem do exército inicial:

O total de Pontos de Comando é o do comandante defensor.
Nenhuma tropa Elite pode ser recrutada, apenas tropas básicas.

Exército atacante - Jogadores:

- Caso haja jogador(es) atacante(s), ele(s) podem montar os exércitos e não precisam seguir as ondas pré-construídas. Entretanto, ele deve seguir as seguintes restrições:

O total de Pontos de Comando da primeira onda atacante é de 50.
Nenhuma tropa Elite pode ser recrutada na primeira onda, apenas tropas básicas.

Exércitos autônomo atacante:

- Caso o exército atacante seja autômato, olhe nas páginas seguintes as Ondas correspondentes e coloque as cartas e miniaturas da primeira onda em jogo.

IMPORTANTE - coloque as cartas de comandantes e tropas na ordem exata em que aparecem nas ondas! Isto é importante para saber quem se move ou age antes e depois!

PERÍCIAS DOS EXÉRCITOS AUTÔNOMOS:

- A não ser pelas perícias expressamente listadas nas ondas, unidades automatizadas não terão perícias adicionais.

Após a montagem dos exércitos, inicie o jogo!

A Fortaleza

O defensor deve pegar a carta da Fortaleza para si. **Se ela for controlada por um jogador**, ele poderá escolher o alvo do ataque dela, como se fosse uma torre. Se a fortaleza for destruída, o jogador defensor perde o jogo!



Jogando - Modo Defesa de Torre

Assim como os outros modos táticos (Combate Tático e Cenários Táticos), este modo é um combate direto jogado em turnos.

INICIATIVA MODIFICADA: Na Defesa de Torre, a ordem das ações é simplificada: o jogador atacante **SEMPRE** joga primeiro, com todas as suas unidades; então o jogador defensor joga com todas as suas unidades.

Round de Defesa de Torre

Cada round é composto por:

1. Preparação
2. Fase de ações - atacante
3. Fase de ações - defensor
4. Fim do round

1 - Preparação

Nesta etapa, prepare todas as tropas e comandantes

2 - Fase de Ações - atacante

Se houver um jogador atacante, neste momento ele pode fazer ações sucessivas com todas as suas tropas e heróis, até que todos estejam exaustos. Veja que as ações não se alternam como no modo de Combate Tático normal!

Se apenas houver o jogador defensor, ele irá fazer as ações dos atacantes, seguindo a ordem pré-definida na descrição das ondas, e de acordo com o Perfil Autômato de cada uma das tropas.

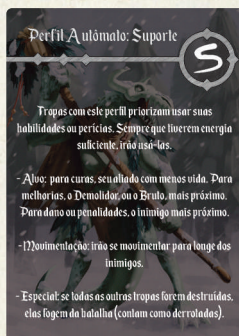
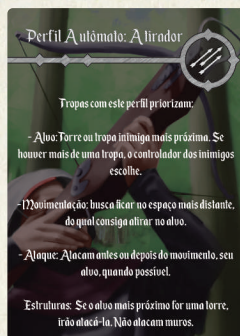
Se, durante esta fase, a Fortaleza do jogador defensor for destruída, ele perde o jogo!

3 - Fase de Ações - defensor

Após todos os atacantes terem feito suas ações e estarem exaustos, o defensor pode jogar. Ele pode fazer suas ações sucessivamente, até que todas as suas unidades estejam exaustas.

A movimentação, ataques, uso de perícias e habilidades pelos exércitos seguem as mesmas regras do modo Combate Tático.

Perfis Autômatos



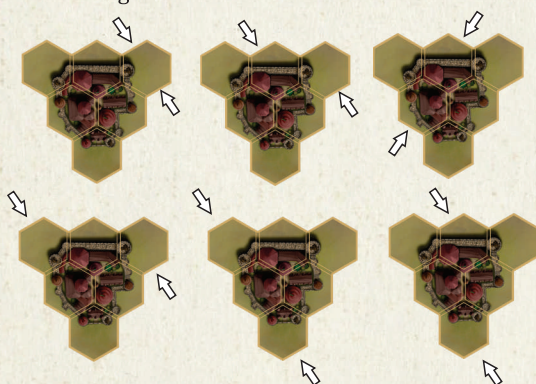
Este modo possui automação quando o papel de atacante for automatizado (não controlado por um jogador). Esta automação é regida por cartas de Perfil Autômato. Elas representam comportamentos diferentes das tropas, para que o jogo seja mais desafiador! Para cada perfil autômato, há fichas correspondentes para serem colocadas junto às cartas das unidades correspondentes, conforme a lista de Ondas das próximas páginas.

Há cinco perfis autômatos: bruto, atirador, destruidor, suporte e defensor. As unidades de perfil bruto buscam atacar e destruir as tropas do defensor, em combate corpo-a-corpo; as tropas atiradoras atacam os defensores, só que à distância; os destruidores são focados em atacar diretamente a fortaleza e as defesas da base inimiga, e os suportes geralmente não atacam, mas ajudam seu exército de outra forma, geralmente com perícias. Os defensores, por outro lado, ficam próximos de sua base para defendê-la.

Independente do perfil autômato, algumas regras básicas de automação precisam ser seguidas:

FLANCO: Toda vez que houver a possibilidade de uma tropa se movimentar, pelas regras do seu perfil, e de modo a flanquear seu alvo, ela o fará para ter o bônus no ataque.

FLANCO NA FORTALEZA: Tropas ganham o bônus de flanco contra a fortaleza se estiverem em pelo menos, duas faces opostas dela, como nos diagramas abaixo:



OBSTRUÇÃO DO CAMINHO: Se não houver caminho possível para uma tropa chegar ao seu alvo (por exemplo, para um Destruidor chegar próximo à Torre), ele irá se movimentar na direção dela até onde puder, e então realizar um ataque num inimigo (ou elemento de base) que estiver mais em direção ao seu objetivo.

Ordem de jogo, grupos, alvos, perícias e habilidades

A ordem de jogo dos exércitos automatizados segue a linha das ondas, da esquerda para a direita. Então, a primeira unidade mais à esquerda é a primeira a fazer sua ação, e a mais à direita, a última.

Quando uma tropa tiver uma perícia, e tiver energia suficiente para usá-la, ela irá usá-la (a não ser que outra instrução esteja explicitamente listada nas ondas).

Comandantes, em especial, usarão sua habilidade, ou alguma perícia especificada na seção «Especial» da onda. Se um comandante não tiver energia suficiente para usar sua habilidade, ele irá usar sua ação para ganhar uma Energia.

As ondas são divididas em grupos de cada comandante, por travas indicadas na sua descrição. Ao utilizar uma perícia ou habilidade que possua um alvo aliado, o alvo será sempre o primeiro na ordem de iniciativa, do conjunto de tropas DAQUELE COMANDANTE.

Por exemplo, Kurthull Garr, na onda 1 da Horda, irá utilizar sua habilidade no Assaltante Orc, a primeira tropa do seu grupo, e não no Goblin Guerreiro, que pertence ao primeiro grupo de tropas (o de Grittz).

4 - Fim do Round

Se ainda houver tropas atacantes, o round acaba e um novo round começa.

Se todas as tropas atacantes tiverem sido destruídas, deve-se preparar a onda subsequente e iniciar o próximo combate.

Ondas Subsequentes

Após derrotar uma onda, veja cada uma das opções que se adequam:

Um jogador DEFENSOR pode:

- Curar 1 ponto de dano de cada uma das suas tropas, e recuperar 1 dano de suas estruturas.
- Recuperar toda a energia de suas unidades.
- Colocar as peças de muro / torre designadas nas recompensas daquela onda (mesmo contra um jogador - veja nas ondas de qualquer facção)
- Recrutar / promover suas tropas com **40 Pontos de Comando**.

Ainda, o defensor pode, **UMA VEZ POR JOGO**, usar cada uma das seguintes habilidades:

- RECUPERAR TOTALMENTE UMA ESTRUTURA.
- RESSUSCITAR UMA TROPA DESTRUÍDA.
- CURAR TOTALMENTE SUAS TROPAS.

Jogador(es) ATACANTE(S), pode(m):

- Recrutar / promover suas tropas com **50 Pontos de Comando (ao total do exército, não de cada comandante)**. Um Atacante nunca pode construir muros ou torres.

Um ATACANTE AUTOMATIZADO deve:

- Refazer seu exército de acordo com a onda seguinte. Todas as unidades iniciam a nova onda sem dano e com energia cheia.

O jogador defensor é considerado vencedor se conseguir sobreviver 5 ondas de ataque! O Atacante vence se conseguir destruir a Fortaleza até sua 5a onda!

Ondas - Horda - Atacante

Onda 1



Recompensas: um muro pequeno, um grande e um portão

Onda 2



Especial: Guerreiro Orc com perícia «Campeão».

Recompensa: um muro pequeno, um grande

Onda 3



Recompensa: 1 Torre

Onda 4



Recompensa: 1 muro pequeno, 1 grande, 1 portão e 1 torre

Onda 5

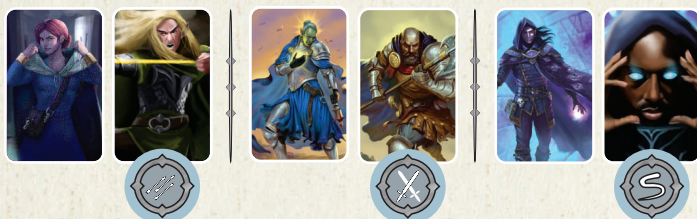


Especial: Xamã orc com perícia Arma Mágica. Goblin Demolidor somente usa sua habilidade na fortaleza.

Recompensa: Vitória

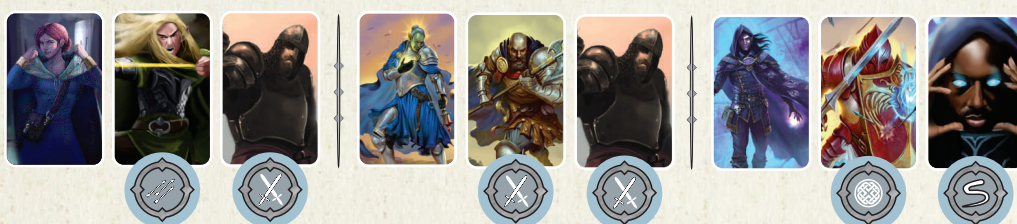
Ondas - Aliança - Atacante

Onda 1



Perícias: Faerin com Pulo do Gato e Arma Mágica; Krol Ghan com Escudo Mágico, Nummb com Bola de Fogo, Magos com Mísseis Mágicos. Recompensa: um muro pequeno, um grande e um portão

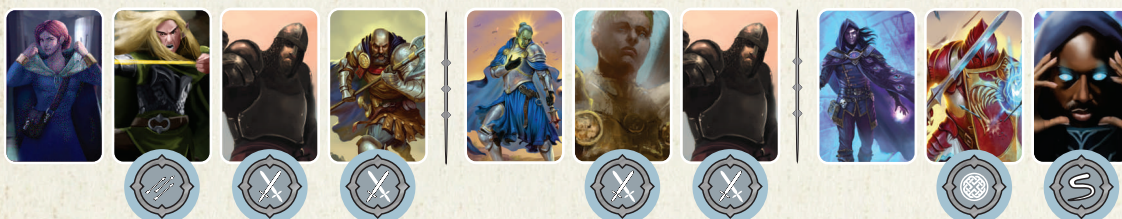
Onda 2



Perícias: como onda 1.

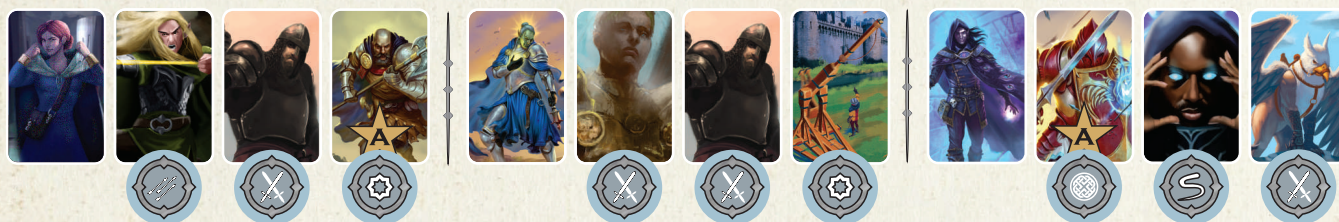
Recompensa: um muro pequeno e um grande.

Onda 3



Perícias: como Onda 1, mais Paladinos com Aura de Cura (cura o Soldado ou a si mesmo). Especial: Elfos Arqueiros possuem Vallos. Recompensa: 1 Torre.

Onda 4



Perícias e itens, como Onda 3, porém Krol Ghan possui Bênção ao invés do Escudo Mágico.

Recompensa: 1 muro pequeno, 1 grande, 1 portão e 1 torre

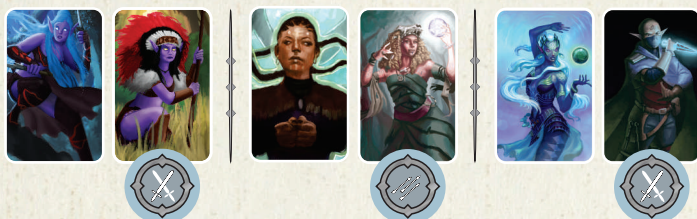
Onda 5



Perícias e itens, como Onda 4, porém Nummb possui o Anel do Poder e sabe Desintegrar e Recuperação Arcana ao invés da Bola de Fogo. Segunda tropa de Magos sabe Mísseis Mágicos. Recompensa: Vitória

Ondas - Olho da Mente - Atacante

Onda 1



Perícias: Telperyn com Ataque Furtivo e Pulo do Gato. Caçadoras com Letal. Hadriele com Lança de Força, Videntes com Alta Capacidade. Neree com Telecinésia. Recompensa: um muro pequeno, um grande e um portão.

Onda 2



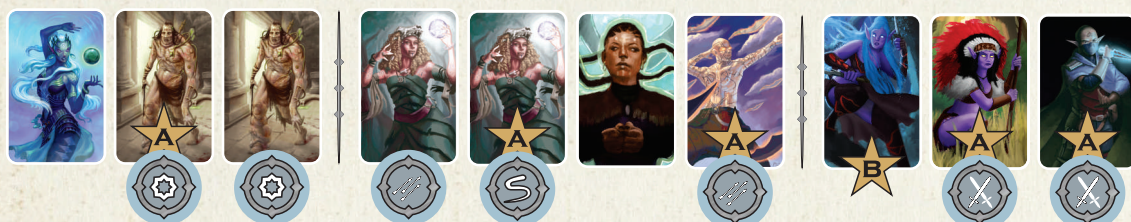
Perícias: Telperyn com Ataque Furtivo e Pulo do Gato. Caçadoras com Letal. Hadriele com Telecinésia, Prescientes com Lança de Força. Neree com Alta Capacidade e Energizar. Recompensa: um muro pequeno e um grande.

Onda 3



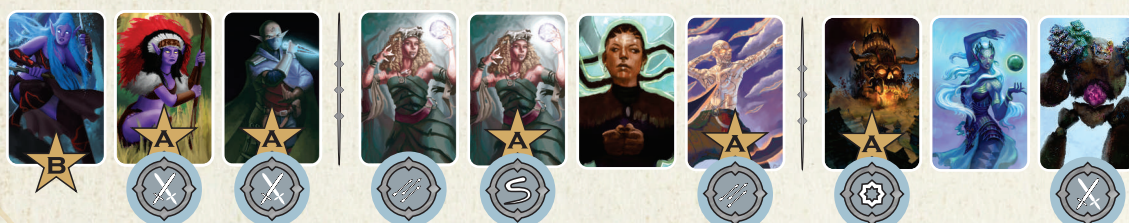
Perícias: Telperyn com Pulo do Gato e Assalto (usa a partir do terceiro round). Caçadoras com Letal. Hadriele com Telecinésia, Prescientes com Lança de Força. Neree com Alta Capacidade e Energizar. Recompensa: 1 Torre.

Onda 4



Perícias: Telperyn com Pulo do Gato e Assalto (usa a partir do terceiro round). Caçadoras com Letal. Hadriele com Telecinésia, Prescientes com Lança de Força. Neree com Alta Capacidade e Energizar. Recompensa: 1 muro pequeno, 1 grande, 1 portão e 1 torre

Onda 5



Perícias: Telperyn com Pulo do Gato e Assalto (usa a partir do segundo round). Caçadoras com Letal. Hadriele com Telecinésia, Prescientes com Lança de Força. Neree com Alta Capacidade e Energizar. Recompensa: Vitória

O Hidragão

«SE AINDA ESTIVER APTA, GOSTARIA DA SUA AJUDA PARA MATAR UM DRAGÃO!»

- FALKAZAR, O ÚLTIMO CAVALEIRO CARMESIM, PARA DRAZYRA, A FILHA DE DRAGÃO

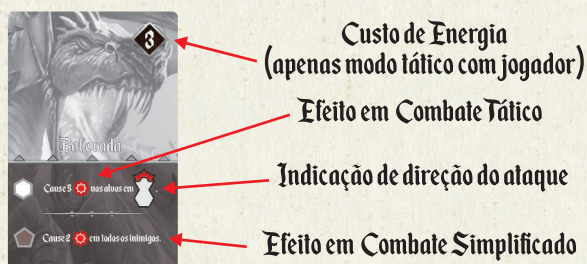
Este capítulo apresenta diversas maneiras de jogar com um poderoso inimigo desbloqueado na campanha de financiamento de Campos de Batalha! O poderoso Hidragão poderá ser enfrentado em modo tático como um jogador adicional, como um inimigo automatizado, ou ainda como chefe alternativo no Modo Exploração!

Cartas de Ação do Hidragão

O Hidragão possui um pequeno baralho de ações próprias, que podem possuir indicação de combate tático ou simplificado. Siga sempre o indicado de acordo com o modo de jogo. Se não houver indicação, o efeito é o mesmo nos dois modos. **No modo simplificado e no modo autônomo, usar uma carta não usa Energia!**

Atente para a indicação de direção do ataque em modo tático, se houver (veja abaixo)!

Carta de Ação do Hidragão



Modos de Jogo do Hidragão

Modo Exploração - Chefe Alternativo

«OS MORTAIS SÃO TÃO PREVISÍVEIS...
ACHAM QUE CONSEGUEM ADIANTAR MEUS PLANOS, QUE ENFRENTARÃO MEU GENERAL, AO ABRIR O PORTAL.
TOLOS! AO INVÉS DISSO, TERÃO UMA BELA SURPRESA!»

- LORDE ASHMOD, O INVICTO

Como um final alternativo no modo Exploração, o Hidragão, em sua versão simplificada de 3 cartas, pode ser enfrentado ao invés de Maldoblarkus, ao se abrir o portal.

Para enfrentá-lo, separe as suas cartas, separe as cartas de ação do hidragão em uma pilha e embaralhe, e siga as regras de Combate Simplificado, com os seguintes pontos:

- Lutar contra o Hidragão equivale a lutar contra três desafios. Embora ele seja uma criatura, ele se comporta como segmentos independentes independentemente um do outro. A ordem de ataque do Hidragão é sempre da esquerda para a direita, seguindo suas «cabeças».

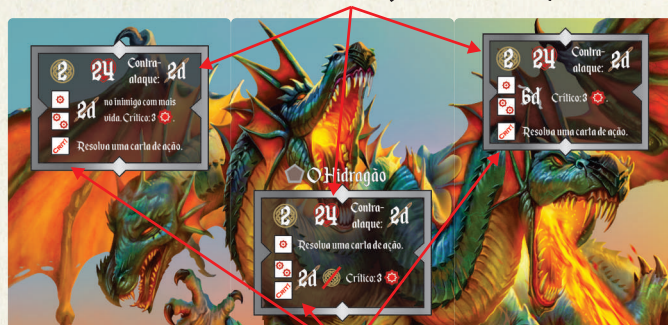
- Ao atacar o Hidragão, você pode escolher qual «cabeça» (qual carta) está atacando.

- Para ver a ação que cada cabeça vai realizar, jogue um dado, e veja na cabeça a ação correspondente. Se for um ataque, jogue os dados do ataque e resolva. Se a ação for de usar uma carta de ação do hidragão, compre e resolva a carta.

- Para o Hidragão ser derrotado, todas as cabeças precisam ser derrotadas!

Cartas do Hidragão para Combate Simplificado

Defesa, vida e contra-ataque de cada cabeça



Ação / ataque de cada cabeça

Modo Combate Tático - Jogando com o Hidragão

Para lutar contra o Hidragão neste modo, um jogador assumirá o papel dele, enquanto outro(s) irão tentar derrotá-lo! Este modo comporta até 4 jogadores (1 hidragão + 3 exércitos aliados). Para montar os exércitos, siga a seguinte regra de Pontos de Comando:

- 1 exército: PC do comandante + 500 pontos.
- 2 exércitos: PC dos comandantes + 180 pontos, cada.
- 3 exércitos: PC dos comandantes + 80 pontos, cada.

O jogador do Hidragão pega o Tabuleiro do Hidragão, na sua face de combate tático (abaixo). Cada segmento do Hidragão conta como uma tropa separada, com ação, vida, defesa e ataque próprio. Se um segmento for destruído, ele não pode ser mais utilizado. Para derrotar o Hidragão, as três cabeças devem ser destruídas! Note que há cartas de ação dele que podem reviver cabeças!

Quando o jogador do Hidragão usa uma ação com um segmento, ele deve marcar nela com um marcador cubo vermelho. Uma parte está exausta quando há marcadores de ação em todos os espaços dela.

Tabuleiro do Hidragão, face para Combate Tático



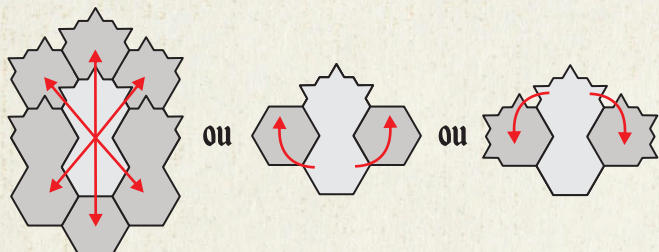
Segmentos

Ações

Movimentação do Hidragão

Cada ponto de movimento do Hidragão dá direito a ele:

- mover uma casa no mapa, SEM ALTERAR A SUA ORIENTAÇÃO seja para frente, lado ou trás, OU
- mudar sua orientação em uma face hexagonal (com eixo nas cabeças ou na porção posterior):



- se houver uma tropa inimiga no espaço a ser ocupado, o Hidragão não pode se movimentar ali (a não ser que possa «empurrar» com uma ação, ou que ele esteja voando, e não acabe seu movimento ali).

- quando uma ação possibilita ao hidragão «empurrar», o jogador pode se movimentar ao espaço de uma tropa e colocá-la em um espaço adjacente.

Ataques do Hidragão - orientação

Quando um segmento do Hidragão realiza um ataque, seu alvo deve estar nos espaços adjacentes (ou em linha reta) a partir da face marcada em vermelho na carta de ação ou no ataque do segmento. Se não houver alvos válidos, o ataque é perdido. Exemplo:

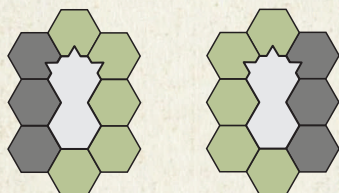


O ataque da cabeça esquerda do hidragão pode atingir inimigos nos três espaços indicados com x. Por mais que haja outros ataques nos outros segmentos, que podem atingir outros espaços, o ataque deste segmento atinge apenas estes espaços.

Hidragão Acuado

Se o Hidragão se mover e ficar com um de seus lados totalmente adjacente a terrenos intransponíveis (ou à lateral do mapa), ele está **ACUADO**.

Enquanto o Hidragão estiver acuado, **TODOS OS ATAQUES NELE GANHAM +1 dado!**



Se o Hidragão ficar como nos diagramas acima, com uma lateral inteiramente adjacente a terrenos intransponíveis ou na borda do mapa, ele está acuado e levará +1d de dano em todos os ataques!

Modo Cenário Tático - Hidragão Autômato

O Hidragão pode ser enfrentado em combate tático, de maneira automatizada, contra exércitos aliados, assim como no modo de cenários. O combate ocorre da mesma forma que nos cenários, mas ao invés de haver uma carta de inimigo e uma carta de automação, deve-se utilizar a outra face do tabuleiro do Hidragão, a face fosca (abaixo) e seguir suas orientações.

O Setup deve ser feito da seguinte forma:

- Para a composição dos exércitos, siga a mesma orientação do combate tático.

- Utilize os 4 tabuleiros. O Hidragão começa no tabuleiro de Melkizedek (o de lava). Os outros exércitos devem ser dispostos nas outras bases. Não utilize vantagens de base. Os jogadores podem incluir até 6 elementos de mapa. Não utilize elementos especiais. O uso de elementos de base (muros, torres etc), é opcional.

Batalhando o Hidragão Autômato

O Hidragão automatizado possui seis ações normais e uma ação de fim de turno, listada à direita do tabuleiro. Para cada ação, um jogador deve rolar dois dados e seguir a orientação referente ao resultado.

Note que ao contrário do Combate Tático (com o Hidragão pilotado por um jogador), a movimentação da fera é independente dos segmentos. Ela irá se mover, e então realizar ataques nos alvos adjacentes aos espaços correspondentes (todos eles, se houver mais de uma tropa adjacente), ou realizar a ação da carta de ação.

Quando um segmento é destruído, pode haver penalidades ao dragão, mas a não ser pela barriga, isto não afeta as ações que ele tem por turno.

O Hidragão está exausto quando todas as suas ações normais foram usadas. Ele também pode ficar acuado, como no combate tático.

Para derrotar o Hidragão neste modo, as Cabeças devem ser destruídas!

O Hidragão - Autômato			
Para derrotar o Hidragão, as seis Cabeças devem ser destruídas. Ataques: O Hidragão sempre se move a fim de que suas Cabeças atinjam o maior número de inimigos possíveis. Se houver mais de uma possibilidade, ele se posiciona de maneira que suas Cabeças possam também atacar. Se houver mais de uma possibilidade, ele se posiciona de maneira que a Cauda possa atacar. Tropa adjacente aos espaços que atacam (Cabeças, Carras, Cauda) recebem os ataques correspondentes, quando a ação do Hidragão for de ataque. Ações: O Hidragão possui ações. Ele sempre age por último no ordenamento das ações, antes de fazer a última jogada daquela rodada de ações. Após o fim do round, depois que todos os jogadores agirem, o Hidragão faz uma última ação no fim do round.			
Cabeças	Contra-Ataque: 2d Crítico: 9	2d 2 32	
Carras	Contra-Ataque: 1d Crítico: 8	1d 1 16	
Asas	Mover: 3, ou se as Asas forem destruídas, apenas 1	0 18	
Barriga	Se a Barriga for destruída, o Hidragão perde Ações normais	0 22	
Patas	Mover: 2, ou se as Patas forem destruídas, apenas 1	1 20	
Cauda	Crítico: 8, Contra-ataque: 1d	2d 1 18	
		Ações Mover-se com as Patas e atacar. Mover-se com as Asas e atacar. Mover-se com as Patas e atacar, então mover com as Asas e atacar. Mover-se com as Patas, então usar uma Carta de Ação. Mover-se com as Asas, usar uma Carta de Ação, mover com as Patas e atacar. Curar 8 as Cabeças. Mover com as Asas e atacar, então mover com as Patas e atacar.	

Você conhece os outros jogos do universo

Monstros & Tesouros?

MONSTROS & TESOUROS – UM “RPG DE CARTAS”

Monstros & Tesouros é um jogo de cartas de fantasia medieval, que emula um RPG de mesa. Utilizando apenas 400 cartas e um par de dados, você terá a emoção de levar heróis para explorar e enfrentar diversos inimigos, usar ações diversas de ataque, defesa e magias, como num tradicional RPG, porém sem a personificação de papéis ou a complexidade de ter de montar personagens.

O jogo base possui um modo básico, chamado MODO AVENTURA: nele, você irá controlar uma equipe de heróis que irão explorar terrenos, encontrar monstros, ter combates onde cartas de ação e habilidades especiais serão utilizadas de acordo com atributos dos participantes, ganhar recompensas na forma de evolução e tesouros, até chegar em um objetivo pré-determinado. Os objetivos vão desde arrecadar tesouros, conquistar terrenos, até derrotar um inimigo poderoso.

Um grande ponto positivo desse modo é que, ao jogar, você controlará tanto os seus heróis, quanto os monstros contra os quais seu oponente enfrenta! Num jogo em dois, nunca deixará de estar jogando! Em três, jogará dois turnos e pausará um!

Ainda, você pode fazer um combate direto contra seus oponentes, no chamado MODO ARENA: um jogo rápido e altamente competitivo! Para aqueles que gostam de mais jogadores, você pode também tomar as rédeas como um Dungeon Master e controlar os monstros para jogar cooperativamente, em regras opcionais. E para aqueles que querem ainda mais, temos a expansão: Monstros & Tesouros XP!

Monstros & Tesouros Xp

MONSTROS & TESOUROS XP – UM UNIVERSO EM EXPANSÃO!

Na XP, todo o potencial de M&T é explorado! Uma automação para os monstros abre a possibilidade de jogos SOLO e COOPERATIVOS e uma gama de novas possibilidades:

- Modo MASMORRA, onde os heróis irão trilhar perigosos caminhos subterrâneos, repletos de armadilhas e inimigos, até derrotarem um Chefão!
- CENÁRIOS, em aventuras estilo “one-shot”, a equipe de heróis irá seguir por caminhos pré-determinados e enfrentar encontros dirigidos por pequenas histórias, até chegar num poderoso Chefão de carta dupla!
- Modo CAMPANHA DE MUNDO ABERTO, onde a equipe de heróis será imersa em histórias, desafios e missões principais e secundárias distribuídas em um gigantesco mapa!
- Outras variantes como: MOEDAS E CIDADES, aumentando o realismo das aventuras; modo em DUPLAS, que é ao mesmo tempo cooperativo e competitivo, modo DOMÍNIOS E GUARDAS, que aumenta ainda mais a gestão de recursos, e torna uma competição acirrada tanto em combate quanto em estratégia! Ainda, há novos heróis, novos monstros, novas mecânicas de combate, novas evoluções... enfim, um universo de possibilidades!

Na caixa da XP você encontrará 283 novas cartas, mais um par de dados, um livro de regras adicionais, um livro de campanha e tokens para ajudar no jogo e embelezá-lo! Gostou? Então veja mais no nosso canal do Youtube, ou no nosso instagram @monstrosetesouros!